
CONEXIÓN
MANGA
EDITO POSTER
Nº 326
$35.00MX
$3.75USD
facebook
T.O.P.
PERSEVERANCIA
Y GLORIA
BEAUTIFUL BONES
-SAKURAKO'S INVESTIGATION-
LOS HUESOS TE LO DIRÁN
EL IMPERIO DE
LOS CLÁSICOS
LAS FRANQUICIAS QUE DOMINAN AL MUNDO
ANDROID APP ON
Google play
Available on the
App Store
326
$35.00MX/$3.75USD
00326
7 509997 006727



DIRECTORIO

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

CACHETADA CON GUANTE BLANCO
STEFAN
EURÍDICE JIMÉNEZ
ARTHUR WOLF
NOZOMU RODRÍGUEZ
ZORRO DE SEDA
JUDITH D.
JEZABEL
IZZAKI
ALEX B.
HARU
PAULINA OLVERA
ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
SUNAKO YE-SEUL
AUDRY G
ANGEL & GOJI
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

KAREN MARTÍNEZ BURGOS
DANIEL SERVIN AGIS
EDUARDO SÁNCHEZ LÓPEZ
DISEÑO GRÁFICO

J. A. DÁVALOS Q.
CALIDAD DIGITAL

YANAI GONZÁLEZ NÚÑEZ
CORRECCIÓN DE ESTILO

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.



ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

EDITORIAL

Los gatos, esos pequeños traviesos y misteriosos animalitos, siempre han sido un elemento constante, tanto en la animación japonesa como en el manga y los videojuegos (específicamente aquéllos programados en el archipiélago nipón).

Hoy en día, a los fans del anime nos resultaría raro ver alguna serie donde no existiera, por lo menos, un personaje con características felinas (***nekomimi***), o simplemente algún gato que tenga cierta relevancia en la historia. Esta constante felina nació directamente de un aspecto cultural muy arraigado en la sociedad japonesa, desde que los primeros peregrinos budistas llegaron a Japón desde China en el año 600 a.C., trayendo consigo a sus gatos. Siglos después, tras popularizarse la raza de gatos ***bobtail***, gracias a la afición que el emperador **Ichijo Tenno** tenía para con esta especie, los gatos se convirtieron en fieles compañeros de la realeza, para posteriormente ser la mascota preferida de toda la población.

A través de los siglos, los gatos han inspirado a la cultura japonesa en muchas formas, desde la construcción de santuarios, esculturas o la concepción de infinidad de leyendas a su alrededor. Es esta afición tan arraigada en la tradición, la que inspira la constante de los gatos en cada aspecto de la vida diaria de los japoneses, y la industria del anime y el manga no queda exenta. Esperamos que la nota que preparamos sobre el tema en este número sea de su completo agrado.

CONTENIDO



WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM

 CONEXIÓN MANGA OFICIAL

 CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA No. 326. Publicación quincenal. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. Impresa en VAJ Impresos. Poniente 140 No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco, C.P. 02300. Distribución en D.f. y Zona Conurbada Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C. Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F., Tel. 5591-1400 a través de Arredondo e hijos Distribuidora, S.A. de C.V. Iturbide No. 18-D, Col. Centro, Del. Cuauhtémoc, México, D.F. Distribución Foránea y Locales Cerrados por Intermex. Lucio Blanco No.435, Col. San Juan Tlihuaca, Del. Azcapotzalco, México, D.F. Impresa en México.









UNA DE LAS VIRTUDES DE LA CIENCIA FICCIÓN ES QUE PUEDE EXPLOTAR DIFERENTES VERTIENTES DE UNA MISMA HISTORIA, CREANDO UNA VISIÓN UNIVERSAL DE UN TEMA, SIN QUE CON ESTO SE DEMERITE LA LÍNEA PRINCIPAL DE LA TRAMA.

SCHWARZESMARKEN

EL LADO ALTERNO DE LA CIENCIA FICCIÓN EN TV

Por Stefan

Inspirada en la serie de novelas visuales ***Muv-Luv***, de la empresa ASCII Media Works, La novela ligera ***Schwarzes-marken***, o ***Muv-Luv Alternative: TSF Cross Operation***, nos muestra una historia previa a la trama principal del arco ***Muv-Luv Alternative: Total Eclipse***.

Nacido directamente de la pluma del novelista **Hiroki Uchida**, y publicado en 2011, este ***spin-off*** literario narra los enfrentamientos entre los miembros del escuadrón alemán 666 Tactical Surface Fighters (TSF) y los invasores alienígenas BETA, enfatizando los sucesos bélicos y políticos que tuvieron lugar dentro de la historia en 1983, y de los que poco se ha mencionado, tanto en los videojuegos como en las anteriores adaptaciones animadas de la saga.

Al transcurrir de la novela el escritor nos pone en los zapatos de las integrantes del escuadrón 666 TSF, quienes se caracterizan por entregarse de lleno a la misión, sin importarles nada más e ignorando incluso a sus propios aliados heridos en combate. Para ellas las órdenes a cumplir son lo único importante y todo lo demás pasa a segundo plano.

DE LAS NOVELAS A LA TV

Meses atrás se anunció una versión animada en progreso, la cual fue producida por la empresa Liden Films (en conjunto con Ixtl), misma que se estrenó en enero del 2016. Dicha adaptación fue dirigida por **Tetsuya Watanabe**, otrora director de las versiones animadas del videojuego ***Zone of the Enders*** (2001), y quien también participó como director 3D en las producciones ***Sora no Otoshimono Final: Eternal My Master*** (2014), ***Persona 3 the Movie*** (2014) y ***Code Geass: Hangyaku no Lelouch*** (2006); entre otras. El diseño de personajes estuvo a cargo de **Shuichi Hara** –*Terra Formars* (2014)–, quien adaptó los diseños originales de la novela, creados por **Carnelian**, a quien los fans del género yuri recuerdan con cariño por diseñar a los personajes de la ahora serie de culto ***Yami To Boushi to Hon no Tabibito***, en el año 2003.

Este estreno fue parte de la temporada de anime invernal, misma que se caracteriza por no tener una cartera de estrenos muy amplia, pero que al mismo tiempo es una de las temporadas en las que las empresas de animación liberan sus estrenos más fuertes, y éste definitivamente es uno de ellos.



PERSONA 5

ROBANDO CORAZONES PODRIDOS

Por Eurídice Jiménez

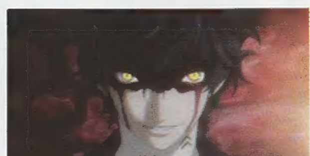


TIEMPO ATRÁS LOS FANS DE LA SERIE DE VIDEOJUEGOS *PERSONA* (PERTENECIENTE A LA COMPAÑÍA ATLUS) SINTIERON UNA GRAN DECEPCIÓN AL ENTERARSE DEL INMINENTE ATRASO DE LA QUINTA ENTREGA DE LA FRANQUICIA, LA CUAL ESTABA PROGRAMADA PARA SU EMISIÓN ESTE INVIERNO, MOVIENDO SU FECHA DE SALIDA AL VERANO DEL 2016.









EN ESPERA DE LA NUEVA AVENTURA

Si bien, los seguidores de la saga tuvieron la edición de *Persona 4: Dancing All Night* para consolarse la pasada Navidad (con todo y DLC de **Hatsune Miku**), la verdad es que la adaptación de la cuarta entrega tipo juego de baile, para la consola portátil de Sony (PS Vita), no es lo suficientemente interesante para aquéllos que buscan el reto de los anteriores títulos de la franquicia; reto que por lo que se ha visto, estará más que presente el próximo verano en PS3 y PS4 con *Persona 5*.

LADRONES DE GUANTE BLANCO

Uno de los aspectos que más llaman la atención de esta nueva entrega es el concepto de "roba corazones", algo que el propio director de la franquicia, **Katsura Hashino**, aprovechó para explicar en la pasada edición del evento Tokyo Game Show: "robar corazones ajenos, con la delicadeza de un ladrón de guante blanco, acercándose a su presa desprevenida hasta introducirse en su propio corazón y hacerlo suyo; ésta es la nueva temática que manejaremos en el juego, mismo que promete ser uno de los más completos hasta ahora, sin mencionar el más extenso de la franquicia".

Intrigas, misterios y acertijos tendrán un papel importante en la historia, entre los que destacan la *app Isekainabi*, que permite a los protagonistas ubicar a sus objetivos, o las extrañas remodelaciones que están sufriendo los institutos escolares, materializando los bajos y retorcidos deseos humanos en estructuras a las que cariñosamente llaman "palacios", y que serán la base del mundo paralelo, sede de las innumerables misiones y batallas que se suscitarán durante el juego, a lo largo del cual controlaremos al grupo Phantom Thieves o "ladrones de guante blanco" (y a sus respectivos "persona"), encargados de castigar a aquellos "adultos podridos" que, según su criterio, han cometido crímenes y por tanto tienen una sola oportunidad de confesarlos y reformarse, o los Phantom Thieves se encargarán de robar su podrido corazón, en pro de cambiar a este podrido mundo.

A continuación se mencionan algunos de los principales Phantom Thieves; sin embargo, ustedes tendrán que descubrir al resto. El juego promete mucho; esperamos que las altas expectativas compensen la espera.

Phantom Thieves (protagonista). Un estudiante de 16 años de edad, bien parecido y de apariencia tranquila; hijo de los dueños de una modesta cafetería, que esconde su verdadero ser.

Ryuji Sakamoto. Chico problema que estudia en el Instituto Shujin. Originalmente era un buen estudiante que por algún motivo se convirtió en un rebelde.

Anne Tamaki. De sangre japonesa y americana, le es difícil congeniar con los demás, al grado de no encontrar su lugar en el mundo; además, la gente tiende a esparcir rumores acerca de ella.

Morgan. Con apariencia de gato, es el personaje más misterioso de todos. Su origen es desconocido. Será el guía del grupo.

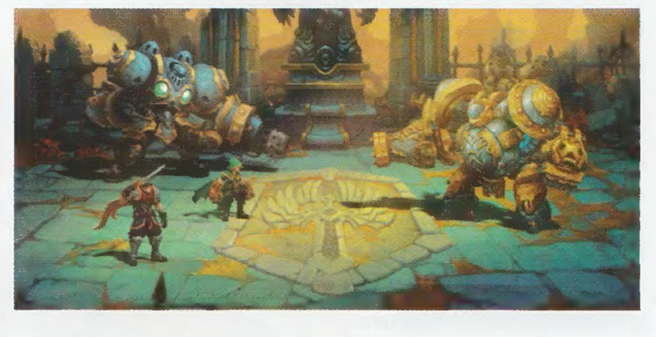
Yuusuke Kitagawa. Estudiante de arte y discípulo del pintor Madarame, quien además es su casero.


Por Izzaki

BATTLE CHASERS: NIGHTWAR

UN CLÁSICO MODERNO DE LOS RPG

¿TE IMAGINAS LA EMOCIÓN DE DESARROLLAR TU PROPIO JUEGO RPG? PUES ASÍ ES COMO NACIÓ *BATTLE CHASERS*, UN EMOCIONANTE PROYECTO INDEPENDIENTE QUE SE HA VUELTO REALIDAD GRACIAS A LA GENTE QUE LO HA APOYADO.



DEL CÓMIC AL JUEGO

Joe Madureira y **Ryan Stefanelly**, quienes trabajaban en Vigil Games (***Darksiders***) decidieron formar su propia productora de videojuegos: Airship Syndicate. Su primer proyecto fue ***Battle Chasers: Nightwar***, un juego basado en un cómic de fantasía y aventura (con influencias ***manga***) que Madureira publicó en los años 90. ***Battle Chasers*** se sitúa en un ambiente fantástico medieval y está inspirado en juegos RPG como ***Final Fantasy*** o ***Chrono Trigger***.

¿CÓMO SE JUEGA?

Al incio debes elegir tres personajes, además de varios ítems y habilidades. Con ellos explorarás el mundo de ***Battle Chasers***, repleto no sólo de calabozos, sino también de amigos, enemigos, acertijos, trampas y batallas por superar usando las habilidades únicas de cada héroe.

La historia del juego no es lineal, por lo que dependiendo el camino que tomes serán los secretos y objetos que vayas descubriendo. También podrás juntar puntos que te servirán para adquirir nuevos ítems y destrezas.

Otro punto fuerte de este juego es que, además de la acción con gráficas en 3D, podrás disfrutar de momentos épicos animados en 2D que recuerdan mucho al cómic.

PERSONAJES

En el juego se puede elegir a los personajes principales del cómic de ***Battle Chasers***; entre ellos están: Gully, una chica que busca a su desaparecido padre, Aramus, que le dejó unos guantes especiales con los que obtiene un increíble poder. Junto a ella está Garrison, un guerrero con pasado violento que ahora es su guardaespaldas. Otro personaje a elegir es la bella fugitiva Red Monika, quien hará todo por fama y fortuna. También tenemos a Knolan, un anciano y sabio mago que es más peligroso de lo que parece, y Calibretto, un ***golem*** construído para la batalla, gran protector de sus amigos y sirviente de Knolan en secreto.

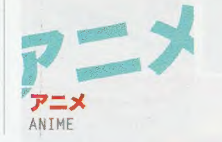
PORQUE EL PÚBLICO LO PIDIÓ

En septiembre de 2015 Madureira lanzó una campaña en ***Kickstarter***, portal dedicado a financiar proyectos independientes. ***Battle Chasers*** consiguió la suma que necesitaba y actualmente se encuentra en producción. El juego estará disponible en diciembre del 2016 para Mac y PC, aunque quizá se lance para las consolas Xbox y PlayStation 4.

EN CONCLUSIÓN

Cada vez hay más contenidos de calidad hechos y financiados por grupos de personas o por aficionados, y no tanto por empresas grandes; ***Battle Chasers: Nightwar*** es un buen ejemplo de esto. Si eres fan de los RPG y buscas algo intenso, con buenas gráficas pero que tenga todo el encanto de los juegos de antes, no dejes de probar este ***game***.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!



PEEPING LIFE TV: SEASON 1??

NET ANIMATION CON MEJOR PRESUPUESTO

Por Judith D.



¿ALGUNA VEZ COMENTÉ LO PESADO QUE ME RESULTA (A VECES) ENTENDER EL "HUMOR IRÓNICO" DE ALGUNAS COMEDIAS NIPONAS? ¡ENTONCES LO REAFIRMO EN ESTA NOTA!

Y ES QUE PASARSE MEDIA HORA INTENTANDO REÍRSE DE CONVERSACIONES "COTIDIANAS SIN NINGÚN SENTIDO", HONESTAMENTE NO ES LO MÍO. PRECISAMENTE ÉSTE ES EL CONCEPTO DE *PEEPING LIFE TV: SEASON 1??*, INSPIRADO EN EL *SHOW* WEB *PEEPING LIFE*, QUE AHORA TRASLADA SU CONCEPTO A LA PANTALLA CHICA CON EL MISMO TIPO DE ANIMACIÓN CGI Y LA MISMA COMEDIA, PERO UTILIZANDO PERSONAJES ICÓNICOS DEL ANIME PARA HACERNOS REÍR, O BOSTEZAR, SEGÚN SEA EL CASO.





Ryoichi Mori (quien presta su voz a algunos personajes a lo largo de la serie) dirige y da su toque personal a este concepto que nació de los cortos web (ONA u *original net anime*) del canal de YouTube *Anime Bancho*, mismo que transmite los cortos animados *Turning Girls*, *Inferno Cop* y *Hana-no-Zundamaru*.

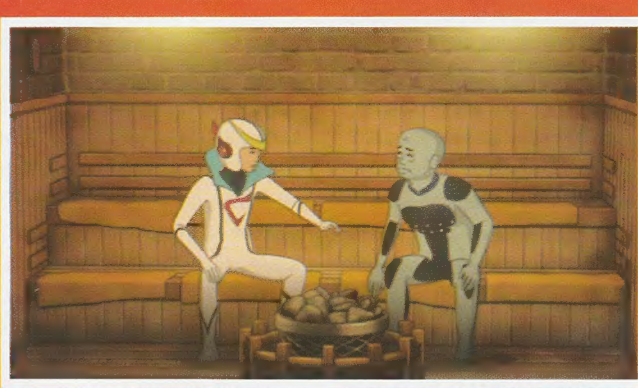
La serie original muestra a personajes comunes intercambiando pláticas interminables en situaciones de la vida diaria (todo un hit, ¡ja!), en las que además participa una serie de personajes recurrentes, como un otaku y un oficinista adepto a los *omiai* (encuentros de solteros), ambos con muy poca suerte para encontrar novia, mismos que se integran al elenco de la nueva serie, junto a una pareja de enamorados y un par de estudiantes zoquetes, ¡los cuales son unos verdaderos idiotas! Y antes de que me critiquen por insultar, les digo que ése es su nombre en la serie, "la pareja de idiotas".

Uno de los segmentos de la serie original (el más popular hasta ahora) es "Peeping Life-World History", en el cual se intercala la historia nipona con sucesos y personajes alrededor del mundo, por lo que de igual manera podemos ver tanto momentos de la vida de **Oda Nobunaga** como de **Charles Chaplin** y hasta de **Santa Claus**.

ANIME IN ANIME

Season 1?? no es más que una versión reciclada del show original, que incorpora a manera de parodia personajes animados de estudios de gran renombre, como Tezuka Productions, Toei Animation, Tatsunoko, entre muchos otros. Por lo que no será raro ver a Astroboy culpando a las termitas del tremendo agujero en la pared que él hizo entrenando su... ***kabe-don*** (¿aaah?), o al personaje Black Jack, quien todo mocoso, por un resfriado, va al médico, algo muy irónico pues como doctor él mismo podría curarse.

Esta serie bien podría compararse con un show de variedades, muy al estilo nipón; tiene sus momentos divertidos, pero los remates de los chistes realmente te dejan con una docena de signos de interrogación en la cabeza, así que si están acostumbrados a este tipo comedia, seguramente les encantará. Yo en lo personal, ya perdí la fe en la humanidad. Wiiiiiii...





JK MESHI!

LA DELICIA DE LO SENCILLO

Por Stefan



EN ESTE MUNDO, DONDE LO CARO Y LO FINO TIENDEN A SER LA MEDIDA CON LA QUE, VALGA LA REDUNDANCIA, MEDIMOS NUESTRO NIVEL DE FELICIDAD, POCAS VECES NOS PARAMOS A DISFRUTAR DE LAS COSAS SENCILLAS DE LA VIDA, COMO UN DÍA SOLEADO, EL PLACER DE UNA CAMINATA O LA DELICIA DE LA COMIDA. ES PRECISAMENTE ESTE ÚLTIMO ASPECTO EL QUE SE ABORDA EN *JK MESHI!*, UNA SERIE QUE BUSCA MOSTRAR AL TELEVIDENTE QUE NO HACE FALTA MUCHO DINERO PARA HALAGAR AL PALADAR, ASÍ QUE CONOZCAMOS UN POCO DE ESTE MANJAR ANIMADO.

Esta producción original, nació como una colaboración entre las empresas Kyotoma y Office Nobu, que iniciaron en el terreno de la animación con esta serie, cuyo *staff* está compuesto por novatos con poca o nula experiencia en esta industria, como el diseñador de personajes **Fujitsuka**, quien también figura como director de animación, y **Takafumi Hosoi**, quien se estrenó como compositor y efectista de sonido. En el apartado animado tenemos a **Michiko Matsumoto**, y el que podría considerarse como el miembro de mayor experiencia, **Hiroshi Namiki**, exdirector de series menores como *Tempo Suikoden Neo* (2013), *Pic-lele Mezase! Ukulele Picnic in Hawaii* (2013) y *Kyoufu! Zombie Neko*, que se estrenó a la par de *JK Meshi!*









En el equipo de *seiyuus* se encuentran la novata **Natsuko Hara** en el papel de Rena Saeki, la poco más preparada **Nao Fujita** (*Nukko*, 2012) como Ryoka Asahina y como Ruriko Igarashi la veterana **Sora Tokui**, misma que cuenta con una gran cartera de participaciones en series, además de interpretar los temas principales de la franquicia *Tantei Opera Milky Holmes* (2010-2015), así como de la franquicia *Love Live!* (2013-2015).

LA SAZÓN DEL OTOÑO

La historia puede considerarse como una mezcla de los géneros escolar y *slice of life*, siguiendo el día a día de tres estudiantes de segundo grado, bastante distraídas —Ryoka, Ruriko y Reina (Rena)—, quienes en cada episodio aprovecharán sus ratos de "distracción" para mostrarnos la manera de preparar platillos sencillos de la cultura nipona, con ingredientes económicos y fáciles de conseguir, aunque al final terminen sufriendo por no haber estudiado lo suficiente para sus exámenes.

Cada episodio tiene una duración de cinco minutos, así que si desean pasar el rato con una serie ligera, ésta es una buena opción.

FICHA TÉCNICA

Dirección de animación y diseño de personajes: **Fujitsuka**
Animación: **Hiroshi Namiki & Michiko Matsumoto**
Música y efectos de sonido: **Takafumi Hosoi**

SEIYUUS

Ryoka Asahina: **Nao Fujita**
Rena Saeki: **Natsuko Hara**
Ruriko Igarashi: **Sora Tokui**







FUSHIGI NA SOMERA-CHAN

UNA CHICA MÁGICA NADA SERIA

Por Jezabel

HABLAR DE LA MANGAKA **CHOBORAUNYOPOMI** ES SINÓNIMO DE LOCURAS SIN SENTIDO Y RISAS DESBORDADAS, SEGUIDAS DE UN TÍPICO "¿Y YO DE QUÉ ME ESTOY RIENDO?", Y ES QUE SU COMEDIA ES TAN... DIGÁMOSLE ESPECIAL, QUE A PESAR DE NO ENTENDER UNO SOLO DE SUS CHISTES, ÉSTOS TIENEN UN ALGO QUE NOS OBLIGA A DOBLARNOS DE LA RISA, SIN EXPLICACIÓN ALGUNA, Y UN EJEMPLO DE ESTO ES LA NUEVA PRODUCCIÓN ANIMADA INSPIRADA EN SU TRABAJO, TITULADA *FUSHIGI NA SOMERA-CHAN*.











Tiempo atrás disfrutamos de otro título animado, inspirado en el trabajo de esta peculiar mangaka, bajo el nombre de ***Ai Mai Mi***. Dicho anime mostraba las poco habituales peripecias de tres chicas y su presidenta del club de manga; situaciones como quebrantar el velo de la realidad, lamer ajolotes albinos o convertirse en mangakas ***cyborgs*** para enfrentar terribles rivales.

Por obvias razones, la nueva serie no se queda atrás en cuanto a locuras se refiere. Inspirada en un manga tipo 4-koma, o tira cómica –formato que al parecer es el preferido por la autora–, que fue publicado en 2011 en la revista ***Manga Palette Lite*** (editorial Ichijinsha) ***Magical Somera-chan*** se centra en la vida de una joven chica mágica llamada Somera Nonomoto, quien a través de 12 episodios (de no más de cinco minutos cada uno) se meterá en diversos predicamentos mágicos, gracias al poder heredado del ***kenpo*** mágico Nonomoto, mismos en los que se verán enredadas sus amigas (bueno casi amigas) Shigeku Tendo, Ai Matsushima y su hermana menor, Kukuru Nonomoto.

La serie fue producida por el estudio de animación Dream Creation, bajo la supervisión del estudio Seven; fue dirigida por **Itsuki Imazaki**, el mismo director de la mencionada ***Ai Mai Mi***, quien también fungió como guionista y diseñador de personajes; el apartado melódico fue cubierto por **Fuga Hatori**, mientras que la dirección de sonido fue responsabilidad de **Masakatsu Oomuro**. Cabe destacar que la voz de Somera-chan fue interpretada por la exmiembro del grupo **AKB48**, **Sayaka Nakaya**.

Esta animación está enfocada al público que busca disfrutar de un rato de diversión, muy por encima de una historia compleja o personajes profundos. ***Fushigi na Somera-chan*** es lo que ves, una serie irónica, llena de bromas cortas y personajes absurdos, con la única intención de hacerte reír. Recomendada para pasar el rato.





FICHA TÉCNICA

Dirección/guion y diseño de personajes: Itsuki Imazaki
Idea original: Choboraunyopomi
Música: Fuga Hatori
Dirección de sonido: Masakatsu Oomuro

SEIYUUS

Somera Nonomoto: Sayaka Nakaya
Kukuru Nonomoto: Kaede Hondo
Ai Matsushima: Maria Naganawa
Shigeku Tendo: Rika Momokawa

ANI TORE! EX

¡PONTE A HACER EJERCICIO!

Por Eurídice Jiménez

ESTE AÑO PUDIMOS DISFRUTAR DE CONCEPTOS MUY POCO HABITUALES EN EL ANIME, CON TEMAS QUE VAN DESDE DEGUSTACIONES DE *SAKE* HASTA CHICOS QUE TE RELAJAN AL LLEGAR A CASA. EN ESTA OCASIÓN, LOS PRODUCTORES DE LA SERIE *ANI TORE! EX* TOMARON COMO PRETEXTO A CINCO LINDAS CHICAS PARA ENSEÑARNOS DE MANERA DIVERTIDA LA MEJOR FORMA DE HACER "EJERCICIOS DE CALENTAMIENTO".











Seamos honestos, esta serie de cortos animados producidos por la empresa Rising Force es un claro ejemplo de cómo cualquier concepto puede venderse usando el tan recurrido fanservice; y es que el evidente atractivo visual de las rutinas para ejercitarse, aunado al diseño de las chicas, resultan un verdadero deleite para el televidente, mismo que queda enganchado a lo largo de los cinco minutos que dura cada episodio.

LA IMPORTANCIA DEL CALENTAMIENTO

Las protagonistas son un grupo con personalidades dispares, las cuales aspiran a convertirse en *idols*. El grupo está formado por la impetuosa Asami Hoshi, la elegante Shizuno Saotome, la típica *tsundere* Shion Tachibana, la modosita Yu Hiraoka y la rubia que nunca puede faltar, Eri Higuchi, quienes como buenas idol (aspirantes) deben entrenar y hacer ejercicios antes de sus rutinas de baile –obviamente vestidas de manera ligera para no sufrir por el calor. Dichos ejercicios son ejecutados por una de las protagonistas en cada capítulo, mostrándonos la forma correcta de mover el cuerpo y realizar los movimientos de tal forma que no suframos un calambre, siempre con actitud adorable y el atractivo propio de su oficio.

La serie es dirigida por **Atsushi Nigorikawa**, ***storyboardista*** de *School Rumble* (2004), *Transformers Cybertron* (2005) y la franquicia de *Naruto* (2002-2015). El diseño de personajes, el cual brilla por su atractivo y perfecto estudio del movimiento, fue realizado por **Masahito Onoda** (*No-Rin*, 2014) y adaptado por el otrora animador de *The Idolm@ster* (2011) **Shuuhei Yamamoto**.

El excelente trabajo de animación, aunado a la sencillez (mas no simpleza) de los fondos, permite que los personajes resalten en la pantalla, creando un conjunto visual muy atractivo, complementado con un apartado musical tranquilo y divertido. En definitiva una buena opción para disfrutar del tiempo libre, ¿y por qué no?, hacer al mismo tiempo un poco de ejercicio.

A PRIMERA VISTA *ANI TORE! EX* RETOMA EL CONCEPTO DE UN OVA DEL 2009 LLAMADO *TRAINING WITH HINAKO*, EN DONDE LA PROTAGONISTA REALIZA "SUGERENTES" RUTINAS DE EJERCICIO; LA DIFERENCIA ES QUE ESTA ÚLTIMA TIENE UN ENFOQUE PURAMENTE ERÓTICO, MIENTRAS QUE EL PRODUCTO DE RISING FORCE ESTÁ PENSADO PARA UN PÚBLICO MÁS FAMILIAR.





FICHA TÉCNICA

Dirección: Atsushi Nigorikawa
Guion y composición: Daisuke Ishibashi
Diseño de personajes: Masahito Onoda
Adaptación de personajes y dirección de animación: Shuuhei Yamamoto
Dirección de arte: Satoshi Shibata
Selección de color: Akihiro Nakagawa

SEIYUUS

Asami Hoshi: Miku Ito
Eri Higuchi: Azumi Waki
Yu Hiraoka: Kanon Takao
Shion Tachibana: Maria Naganawa
Shizuno Saotome: Miyu Komaki







SUZAKINISHI THE ANIMATION

DE LA RADIO A LA TV

Por Jezabel

ES RARO QUE UN PROGRAMA DE RADIO, QUE NO SEA UN AUDIODRAMA, SEA CONVERTIDO EN SERIE ANIMADA. PUES BIEN, ÉSTE ES EL RARO CASO DE *SUZAKINISHI*, UN PROGRAMA RADIOFÓNICO CONFORMADO POR EL DUETO DE *SEIYUUS* **AYA SUZAKI** Y **ASUKA NISHI**, QUE SE CONVIRTIÓ EN UNA DIVERTIDA SERIE DE CORTOS DONDE LAS SEIYUUS DAN SU VOZ A UNA VERSIÓN INFANTIL DE ELLAS MISMAS.









Esta serie de corte ***loli*** es producida por la casa de animación Feel, en colaboración con las compañías Gree, DEEP y Jumondo, quienes se encargan de aspectos menores de la producción. En cada episodio nos presenta una versión loli de las seiyuus, que interactúan a través de una comedia dinámica, aunque algo pesada en algunos momentos.

Dejando de lado cualquier connotación de corte ***lolicon*** (por que las hay), es una lástima que el ingenio de los guionistas no abordase el tema de oportunidades de negocio, tal y como el dueto lo hace en su programa de radio, y aunque esto sería algo poco habitual en un anime, bien podrían darle ese plus a los radioescuchas fieles, manteniendo la línea que los acercó desde un principio a su versión radiofónica.

LLEGANDO A LA ESCUELA

En el primer episodio podemos ver la llegada al instituto de dos nuevas alumnas, la adorable Asuka Nishi y la impetuosa Aya Suzaki, quienes tras conocerse y hacerse rápidamente amigas, toman su clase de educación física, donde ese día les toca jugar al tenis. Aya presume sus dotes de tenista en su anterior escuela, aunque la verdad es que es algo violenta en el juego; entre los arbustos ve a quien cree es un entrenador profesional de tenis, aunque al final sólo es un exhibicionista cualquiera, y la pobre Aya no encuentra cómo explicárselo al director de su escuela.

El director **Yoshihiro Hiramine** es responsable del concepto de la serie, mientras que el guion quedó en manos de la dupla de argumentistas **Atsushi Oka** y **Go Tamai**, partícipes en las series ***Samurai Girls*** (2010) y ***Bikini Warriors*** (2015), respectivamente. El diseño de personajes y la dirección de animación fueron trabajo de **Yumi Shimizu**, quien también colaboró diseñando los personajes de la divertida serie cómico-musical ***Locodol***, en 2014.

Estos cortos animados pueden no ser del gusto de todo público, pero eso no significa que no sean lo suficientemente divertidos como para evitarlos.



FICHA TÉCNICA

Dirección y concepto: **Yoshihiro Hiramine**
Guion: **Atsushi Oka & Go Tamai**
Música: **Yoshihiro Suda**
Dirección de personajes y dirección de animación: **Yumi Shimizu**
Dirección de arte: **Takeshi Waki**
Director de fotografía: **Takahiro Hondai**
Revisión de arte: **Takeshi Waki**
Selección de color: **Sari Tagawa**
Edición: **Daisuke Hiraki**
Tema principal: **dueto SuzakiNishi**

SEIYUUS

Asuka Nishi: **como ella misma**
Aya Suzaki: **como ella misma**

YURUYURI SAN☆HAI!

¡DIVERSIÓN MULTIPLICADA X 3

Por Alex B.

TOSHINO KYOKOOOOO! REGRESA EN COMPAÑÍA DE YUI, AKARI Y CHINATSU PARA HACERNOS MORIR DE LA RISA CON SUS OCURRENCIAS DEL DÍA A DÍA, EN SU TERCERA TEMPORADA QUE, DICHO SEA DE PASO, ES UNA BOMBA DE DIVERSIÓN LISTA PARA EXPLOTAR.

SI ERES FAN DE *YURUYURI*, YA VISTE LAS PRIMERAS DOS TEMPORADAS MÁS [illegible] QUE YA NADA PUEDE [illegible] ESTAR MÁS EQUIVOCADO, PUES LA TERCERA TEMPORADA [illegible] POR QUE *YURUYURI* ES LA SERIE CÓMICA POR EXCELENCIA.

SIGUE LA DIVERSIÓN

Es un caluroso día de verano y Yui, Chinatsu, Akari y Kyoko se sumergen en la más inquietante pasividad. De pronto a Kyoko se le ocurre que podrían jugar al "rey dice" para pasar el rato, a lo que todas aceptan siempre y cuando sea de la manera tradicional, pues ser esclavas de Kyoko-chan o actuar como "miembros de la realeza" no es precisamente su idea de diversión.

Con ayuda de cuatro palitos de madera numerados, las chicas eligen al azar quién será el rey, mismo que podrá ordenar a cualquiera de sus súbditos que realice la acción que a él le plazca. Es así como Yui termina besando el dedo de Kyoko, Akari da 100 vueltas como un elefante de circo (para después quedar inconsciente) y Chinatsu intenta por todos los medios que Yui ¡¿se case con ella?!

Esto es apenas una probadita de todo lo que *YuruYuri San☆Hai!* tiene preparado para ti.

ASÍ COMENZÓ TODO

La premisa de *YuruYuri*, pese a ser bastante sencilla, encierra dentro de sí la más brillante de las originalidades. Un grupo de chicas, lideradas por la rubia y desastrosa Toshino Kyoko, planea establecerse en el que antes fuera el salón del club del té, formando así el club del entretenimiento, donde no hacen nada en particular y cuyo objetivo solamente es perder el tiempo después de clases.

Suena a algo bastante común, pero todo mejora cuando se agrega el ingrediente ***shojo-ai*** al asunto, más el divertido y colorido cuadro de las diferentes y alocadas personalidades de cada uno de sus personajes.

De esta manera, y con el pasar de los episodios, vamos conociendo a Kyoko, la popular y original chica rubia, otaku de corazón y fan de hueso colorado de las chicas mágicas; a la seria y madura Yui, la más independiente y razonable del grupo; a la carente de personalidad y tierna Akari, objeto de muchas de las bromas de la serie, y a Chinatsu, la chica del cabello rosa, personalidad abusiva y dotes artísticas "monstruosas" (cuando la vean dibujar, lo entenderán) que está completamente perdida por Yui-senpai.

Conforme avanza la trama aparecen diversos personajes, entre ellos las miembros del divertido consejo estudiantil, Ayano, Chitose, Sakurako y Himawari, quienes le ponen bastante sabor a la historia y desencadenan las más inimaginables aventuras en compañía del club del entretenimiento y todo aquel que se deje seducir por sus disparates.

NUEVA TEMPORADA, NUEVA CARA

Si hablamos de *YuruYuri* debemos aceptar que su primera temporada (desarrollada por el estudio Dogakobo) fue bastante buena y cumplió su cometido: enganchar al público; la segunda bajó bastante la calidad de sus chistes, desanimando un poco a los fans, y que las OVAs, aunque eran capítulos especiales, empezaron a llevar de nuevo por el buen camino a la franquicia. ¡Pero lo que ha logrado la tercera temporada desde un inicio no tiene comparación!

Para empezar, podemos esperar horas de carcajadas garantizadas, pues no sólo mejoró la calidad de la animación con la incursión del estudio TYO Animations, sino también el contenido de su trama y el subsecuente desarrollo en la relación de los diferentes personajes que componen el abanico de posibilidades de la serie, dando a la trama mucho más peso y haciendo avanzar la historia, que desde hacía tiempo estaba un poco "estancada".





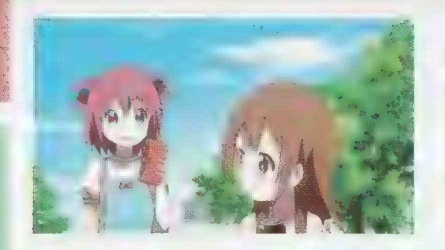
TANTO EL *OPENING* COMO EL *ENDING* DE *YURUYURI SAN☆HAI!* SON INTERPRETADOS POR LA UNIDAD **NANAMORI CHU GORAKU-BU**, CONFORMADA POR LAS *SEIYUUS* DE LAS PROTAGONISTAS DE LA SERIE. *CHOCHOCHO! YURUYURI KAPURICHHO!!* Y *ACCHU~MA SEISHUN!* SON SUMAMENTE DIVERTIDOS Y NO TE LOS PUEDES PERDER.

También podemos ver el regreso de las hermanas de nuestras protagonistas, quienes tienen mayor presencia en la historia y además comienzan a convivir con los diferentes personajes, haciendo única la experiencia de *YuruYuri*.

¡Y SE HIZO EL YURI!

Si de algo "carecía" *YuruYuri* era precisamente de este factor, pues aunque la primera temporada tenía elementos bastante claros, aunque velados, sus consiguientes versiones no hicieron mucho eco con respecto a esto. Pero en esta ocasión las cosas cambiaron bastante, pues ¡hay ***yuri*** hasta en la sopa! (claro, del suavecito, pero a fin de cuentas yuri).

Lo que podemos adelantar es que los fans del Kyoko x Yui y el Ayano x Kyoko podrían montar toda una guerra de apuestas por ver qué combinación gana, pues los "entrañables y cálidos" momentos entre estos personajes llevan un 50/50% en cuanto a apariciones en pantalla, algo que muchos esperábamos ver desde hace tiempo. Y es que poder observar a Kyoko mientras halaga a Ayano (el sueño de Chitose) o tratar a Yui de manera más que "amigable" sólo podía verse en los ***doujinshis*** hasta hace unos meses.

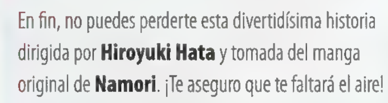






Aunque claro, también podremos disfrutar de las locas e intrépidas ideas de Chinatsu para quedarse con su Yui-senpai, o de las graciosísimas guerras amor-odio entre Himawari y Sakurako, y hasta de la "enorme admiración" que tiene la hermana mayor de Chinatsu por Akane, la hermana de Akari (y claro, también habrá más de las locuras de Akane, ya saben a qué me refiero). Bueno, con decirles que hasta Mirakurun regresa y toma posesión de la pantalla.

En fin, no puedes perderte esta divertidísima historia dirigida por **Hiroyuki Hata** y tomada del manga original de **Namori**. ¡Te aseguro que te faltará el aire!









FICHA TÉCNICA

Genero: slice of life, comedia, shojo-ai
[illegible]
Dirección: Hiroyuki Hata
[illegible]
Música: Yoshiaki Fujisawa
Estudio: TYO Animations

SEIYUUS

[illegible]
[illegible]: Minami Tsuda
Chinatsu Yoshikawa: Rumi Ookubo
[illegible]
Ayano Sugiura: Saki Fujita
Chitose Ikeda: Aki Toyosaki
Sakurako Omuro: Emiri [illegible]
Himawari Furutani: Suzuko Momori

COMET LUCIFER

MISTERIO Y PODER EN FORMA DE NIÑA

Por Izzaki

¿QUE SI HAY ANIME DE TODO? NUNCA RETES A LOS JAPONESES. LA MUESTRA ES *COMET LUCIFER*, UNA SERIE CENTRADA EN LA MINERÍA, AUNQUE POR SUPUESTO CON MUCHA AVENTURA, PELEAS DE MECHAS, PERSONAJES INTERESANTES Y UN MUNDO LLENO DE MISTERIOS.

ESTA HISTORIA FUE CREADA DIRECTAMENTE PARA EL ANIME. ¿QUIERES CONOCER MÁS DE ELLA?

LA AVENTURA COMIENZA

Sogo Amagi es un chico alegre y normal que vive en la ciudad de Jardín Índigo que, al igual que muchas en su mundo, se dedica a la minería. Era de imaginarse que en un lugar así el pasatiempo de Sogo fuera coleccionar minerales raros. En eso anda cuando encuentra una gema roja que emite una extraña energía. El chico no le da importancia y regresa a casa.

Más tarde, cuando Sogo sale por un mandado que olvidó hacer, se encuentra de golpe (literalmente) con Kaon, una amiga suya que huye pues sus padres la han comprometido con Roman, otro amigo, y ahora él y Otto la persiguen para llevar a cabo la boda. En medio de la persecución, Kaon y Sogo, que van encima de una especie de moto voladora, caen en el agujero enorme de una mina abierta y abandonada.

LA GEMA DE LAS PROFUNDIDADES

Mientras tanto, miembros de un escuadrón armado a bordo de mechas conocidos como Bipedal Armor exploran un lago subterráneo en busca de un tipo especial de mineral llamado Lima. Ellos no saben que Sogo, Kaon y sus perseguidores están perdidos a la orilla del lago y empiezan a excavar y dinamitar el lugar, provocando fuertes temblores.

A pesar de las sacudidas, la curiosidad de Sogo es más grande y camina hacia el centro del lago, cuya agua ha bajado de nivel, y encuentra una gema especialmente brillante, de la cual, ante sus ojos atónitos (y los de Kaon) brota una niña de cabello azul. Los chicos se encuentran con los mechas y creen que vienen a salvarlos, pero los persiguen. Entonces un mecha desconocido aparece y los defiende. ¿Tendrá esto que ver con la extraña niña que brotó de la gema? La respuesta es sí.

UN MUNDO NUEVO

Gus Stewart, quien comanda el escuadrón encargado de buscar Lima, entra en acción al ver el mecha desconocido. Pelea con él pero no consigue derrotarlo y éste escapa, junto con los chicos, sin dejar rastro.

La niña, cuyo nombre es Felia, despierta al fin en casa de Sogo cuando percibe el dulce aroma del pay que el padre del chico les ofrece para que se calmen. Para Felia todo es nuevo y atractivo, como si viniera de otro mundo, y apenas puede hablar, repitiendo algunas palabras que dice Kaon, así que no le es posible contar quién es ni de dónde viene. Ella y Kaon (quien sigue huyendo de su compromiso) se quedan en casa de Sogo.

NIÑO MISTERIOSO

En unas instalaciones militares, con máximas medidas de seguridad, se encuentra atado y encerrado un niño rubio llamado Pack. A primera vista no parece peligroso, pero pronto ataca y mata de forma sanguinaria a quienes le custodian, encontrándose después con Gus Stewart.










MECHA MASCOTA

Mientras las chicas toman un baño, Sogo descubre en su cuarto una extraña piedra verde. Su amor por los minerales hace que la tome, pero cuando quiere limarla para conocer más de ella se da cuenta de que se trata de un animal llamado Moura y que, además, habla. Este ser, con aspecto que recuerda a un pokémon tipo insecto, es el acompañante de Felia, y cuando Sogo se quema la mano porque la niña por accidente le tira el *curry* encima, reacciona y se convierte en el mecha que vieron antes bajo tierra.

DE PASEO

Después de un desastroso desayuno, Kaon, Sogo y Felia, seguida de Moura, dan un paseo, mostrándole a la niña lo más atractivo de la ciudad, y ella se enamora de unas criaturas conocidas como palomas-gato, a las que sigue por doquier.

Está claro que Felia no es una niña normal y que posee ciertos poderes, entre ellos el hacer levitar las cosas. Cuando Kaon le regala un pastel a la niña y alguien la empuja, el postre va directo al piso, así que ella lo hace flotar ante el asombro de la gente, entre ellos un hombre con lentes y cabello morado. Moura la regaña de inmediato y Felia deja de usar su poder, haciendo que el pastel caiga en la cara del tipo.

HACKER LOLICON

Un encuentro casual puede cambiar todo, y así fue en el caso de Felia, quien se convierte en la obsesión de Alfried, el tipo de cabello morado, que resulta además de pervertido ser un ***hacker*** con acceso a las cámaras y máquinas de toda la ciudad.

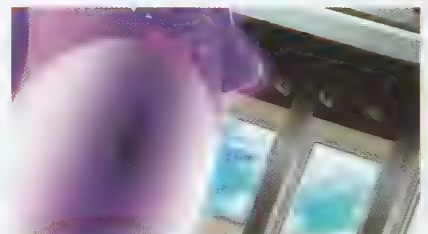
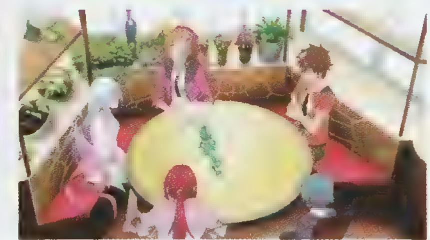
Él quiere que la niña muestre su poder, así que ***hackea*** semáforos, alcantarillado y hasta mechas, con lo que vuelve la ciudad un caos. Finalmente la acorrala en un teleférico y ella, sin tener a dónde ir, y Moura sin poder activar su poder (sólo cerca de Sogo puede hacerlo, pues él tiene el emblema que lo activa) están indefensos ante el hacker que se aparece en forma de holograma.

Afortunadamente, Sogo llega a salvar el día y al juntarse con Moura, éste se convierte en el mecha que pone a todos a salvo, al menos por el momento.

Más tarde vemos a Gus Stewart, acompañado de Pack, que se encuentra con Alfried y le dice que necesitará de sus habilidades. Ellos van detrás de Felia, y quién sabe quién más está interesado en la niña y su poder, por lo que ni ella ni sus amigos podrán tomarse las cosas con calma.



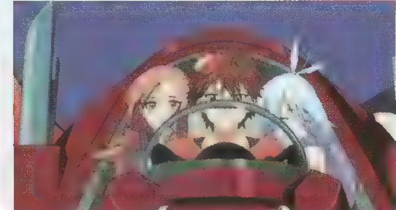










ORIGINAL, ¿PERO NO TANTO?

Lo que a primera vista sorprende de esta historia es su temática, y aunque en general es algo predecible en cuanto a su trama y personajes, siempre tiene pequeños destellos de originalidad que te harán sentir que vale la pena verla.

A primera vista *Comet Lucifer* es una historia protagonizada por niños y dirigida a ellos, pero hay una que otra escena que nos hace pensar que no es así del todo. Un anime de aventuras, divertido, con mucha acción, una que otra sorpresa y sin fanservice innecesario.

¡Que la Fuerza te acompañe siempre!

FICHA TÉCNICA

Anime: Shonen
Género: fantasía, mecha, aventura, acción
Idea original: Yuuichi Nomura
[illegible]n: Yasuhito [illegible]
Dirección de personajes: Yuichi Takahashi
Música: Tatsuya Kato
Estudio: 8-bit
[illegible]

SEIYUUS

Sogo Amagi: Yusuke Kobayashi
Kaon Lanchester: Rie Takahashi
Roman Valov: Takuma Terashima
Otto Moto: Ayaka Suwa
Felia: Ayaka Ohashi
Moura: Inori Minase
Gus Stewart: Kenji Hamada
Pack: Mutsumi Tamura
Alfred McAllen: Junji Majima



BASADA EN UNA SERIE DE NOVELAS JAPONESAS DE MISTERIO ESCRITAS POR **SHIORI OTA** E ILUSTRADAS POR **TETSUO**, LLEGA A NUESTRAS PANTALLAS LA ANIMACIÓN DE ***BEAUTIFUL BONES***, DONDE LA MUERTE Y EL MISTERIO SON LOS PROTAGONISTAS. UNA HISTORIA ÚNICA, PERSONAJES INTERESANTES Y DRAMA POLICIACO AL ESTILO CSI. LO QUE NOS ESPERA EN ESTE ANIME QUE, ADEMÁS, ES VISUALMENTE ATRACTIVO.

UN HOBBY POCO COMÚN

Shotaro Tatewaki, un estudiante de prepa común y corriente, destaca porque no ve la vida igual que todos, tampoco la muerte; mientras que otros se horrorizan, para él es algo natural. Esto lo hace el asistente perfecto de Sakurako Kujou, una excéntrica chica experta en huesos, con la que "por casualidad" siempre termina descubriendo restos humanos en sus expediciones.

Algunas chicas son fans del anime, otras prefieren los videojuegos, pero a Sakurako Kujou le gustan los huesos. En una ciudad pequeña de Hokkaido, como en la que se desarrolla la historia, su peculiar pasatiempo no pasa desapercibido y con frecuencia la chica presta su ayuda para resolver crímenes.

BEAUTIFUL BONES

Por Izzaki

-SAKURAKO'S INVESTIGATION-

LOS HUESOS TE LO DIRÁN

UN ANTIGUO CRIMEN

En uno de sus viajes en busca de restos de animales, Sakurako y Shotaro van a la playa, donde se acumulan huesos. El chico no está muy feliz de cavar sin descanso en busca de algo interesante, pero cuando Sakurako le promete camarones como recompensa, lo hace con más ganas, impresionándola al fin al encontrar un cráneo humano.

La chica está feliz, observando el cráneo por todos lados, pero Shotaro llama a la policía pues cree que es lo correcto. Sakurako no quiere deshacerse de los huesos, y al ser interrogada por un policía, dice que aunque se trata de la evidencia de un asesinato nunca encontrarán al responsable, pues la víctima murió hace aproximadamente 100 años —aun así Sakurako y su asistente son llevados a la estación de policía.

EL FALSO SUICIDIO

De camino, el policía les cuenta que están investigando un doble suicidio de amantes que encontraron a la orilla del mar. Sin poder contenerse, Sakurako le ordena que detenga la patrulla y se baja a inspeccionar. Contrario a lo que la policía ha determinado ella observa los cuerpos muy al estilo [illegible] como un suicidio. Gracias a su gran habilidad con los restos humanos y a que su tío era un respetado forense, la policía la toma en serio. Finalmente, y no sin antes intentar huir con el cráneo que encontró Shotaro en la playa, Sakurako y su asistente terminan cenando camarones, tal como ella había prometido.







NIÑA PERDIDA

Una noche Shotaro sale a la tienda de conveniencia más cercana cuando se encuentra con una pequeña niña perdida que responde al nombre de Li chan, pero no sabe decir más, así que su identidad o el porqué está en la calle se vuelven un misterio. El chico nota que hay una huella humana marcada con sangre en la mochila de la niña, así que recurre a Sakurako para que le ayude. Ella lo único que averigua es que la niña ha sufrido abuso y que tiene una fractura mal soldada, pero aunque la policía busca en los hospitales no hay ninguna dirección o nombre para relacionar a la criatura.

EL PADRE ASESINO

Shotaro y Sakurako se quedan con Li-chan, y por casualidad, Yuriko Kogami, una compañera de Shotaro, reconoce a la niña y los lleva a su casa, que luce abandonada y sucia. Una vez adentro, Sakurako se da cuenta de que el cadáver ensangrentado de la madre de Li-chan yace en el piso. La niña y [illegible] a la mujer y eso no es todo, pues un biberón tirado revela que hay un bebé en la casa. Sakurako lo encuentra y empieza a darle respiración de boca a boca, pues el niño está inconsciente.

Mientras, Hiroki Utsumi, el policía que lleva el caso de la niña perdida, llama a una patrulla, pero es sorprendido por un hombre tambaleante y semidesnudo que lo acuchilla. Es el padre de Li-chan, y ha vuelto a casa para terminar su macabra tarea. Al encontrarse con Shotaro y Sakurako se enfurece y los ataca. Sakurako no puede moverse pues está ayudando al bebé y Shotaro y Utsumi someten al asesino.

ENTRE LOS ÁRBOLES

A veces Shotaro se pregunta si Sakurako, que evade a toda costa relacionarse con otras personas (a pesar de tener un prometido) tiene interés por alguien o por él. Esto lo hace dudar e acompañaría a una nueva excursión, pero después de que Sakurako le promete como recompensa una jugosa sandía Shotaro va con ella a las montañas la tranquilidad dura poco, pues una pareja descubre entre los árboles los restos de una anciana que murió hace meses. Por supuesto, Sakurako termina involucrada y también la policía.





Al día siguiente Yuriko le confiesa a Shotaro que la anciana que encontraron era su abuela, y que la policía cerró el caso diciendo que era suicidio, aunque ella no lo cree, y Sakurako tampoco, por lo que usarán las evidencias en el cuerpo para comprobarlo.

TRAS EL MISTERIO

Sakurako nunca se queda quieta en su insaciable búsqueda de misterios relacionados con los restos humanos, y pronto se ve envuelta, junto con Shotaro, en resolver nuevos casos. Utsumi es el policía que los ayuda y Yuriko, por casualidad, siempre resulta involucrada.

Beautiful Bones –Sakurako's Investigation– es una historia inteligente, bastante oscura en algunas partes pero con el justo toque de comedia para hacerla muy amena. Su animación es excelente, lo mismo sus personajes, así que si lo tuyo es el misterio y los casos criminales no dejes pasar la oportunidad de interrogar a los huesos y descubrir la verdad detrás de éstos junto a Sakurako y Shotaro.

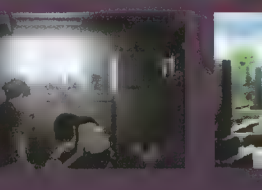
¡Hasta la próxima y que la Fuerza te acompañe!

FICHA TÉCNICA

Anime: seinen
misterio, drama, policiaco
Shiori Ota/ Tetsuo
Makoto Kato
Michio Sato
Technoboys Pulcraft Green-Fund
Troyca
12

SEIYUUS

Shizuka Itou
Junya Enoki
Ayaka Imamura
Hiroki Takahashi
Masako Isobe
Tetsuya Kakihara





MUTSUMI INOMATA

EL ARTE DE LA LUMINOSIDAD

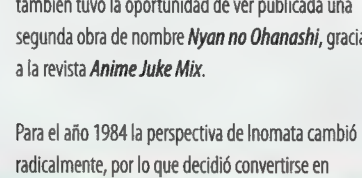
Por Haru

En 1978 comenzó a trabajar en Ashi Productions, donde tuvo la oportunidad de incursionar en rubros de mayor responsabilidad, mismos que le ayudaron a crearse un nombre dentro de la industria. Entre los puestos que ocupó durante su estancia en este estudio destacan los de director de animación y diseñador de personajes clave, lo que preparó el terreno idóneo para que en 1982 se uniera a las filas de Kaname Productions, donde prácticamente ejecutó las mismas funciones.

Fue así que, durante su carrera incursionó en proyectos como ***City Hunter***, ***Mobile Suit Gundam SEED***, ***My-HiME*** y ***Sacred Seven***, por mencionar solamente algunos de los animes de la inmensa lista en la que se detallan sus trabajos.

PORQUE EL PAPEL TAMBIÉN IMPORTA

Con el paso del tiempo, para Inomata no fue suficiente centrarse en los aspectos fundamentales de la animación, pues dentro de sí residía un caudal de imaginación irrefrenable que buscaba la forma de salir y mostrarse al mundo, por lo que en 1983 la artista gráfica hizo su debut en la industria del manga con ***GB Bomber***, obra publicada en la revista ***The Motion Comic*** de editorial Tokuma Shoten. Pero la cosa no paró ahí, pues debido a la popularidad de su trabajo también tuvo la oportunidad de ver publicada una segunda obra de nombre ***Nyan no Ohanashi***, gracias a la revista ***Anime Juke Mix***.



Para el año 1984 la perspectiva de Inomata cambió radicalmente, por lo que decidió convertirse en animadora ***freelance*** y abandonar de forma definitiva Kaname Productions, todo en pro de su progreso personal. Asimismo, se convirtió en una prolífica ilustradora de novelas ligeras (como ***Utsunomiko*** o ***The Weathering Continent***), actividad con la que su fama subió como la espuma, pues sus estéticas y luminosas pinturas de acuarela, llenas de colores vivos y mujeres jóvenes y de grandes ojos, impactaron a todo aquel que tuvo la oportunidad de disfrutarlas.

Gracias a su gran éxito en el ramo de la ilustración, Inomata publicó varios libros de arte, entre los que destacan ***Inomata Mutsumi Art Collection – Utsunomiko*** y ***Voice of the Stars, Dreams of the Moon*** (por mencionar algunos). Aunque lo mejor aún estaba por venir.





LA CONSAGRACIÓN DE UNA ARTISTA

Como era de esperarse, la ilustradora también incursionó en el mundo de los videojuegos, parada obligada para los genios de este arte.

A lo largo de su carrera colaboró con distintas empresas enfocadas en este sector, entre las que destacan Square Enix (***Alpha***) y Compile Heart; sin embargo, fue Bandai Namco Games la que desató el boom Inomata más allá de las fronteras geopolíticas con la saga de videojuegos ***Tales of***, el fenómeno mundial que impulsó la carrera de esta ilustradora, y la de muchos otros de los genios que dieron vida a esta proeza.

Alternando con el también ilustre **Kosuke Fujishima**, Inomata es responsable del diseño de personajes de la serie de RPGs; a la fecha ha participado en la creación de nueve de éstos, siendo el primero ***Tales of Destiny*** y el más reciente ***Tales of Xillia***, para la PS3.

No nos queda más que desear larga vida y carrera a Mutsumi Inomata, uno de los astros de la animación del mundo actual.

MUTSUMI INOMATA FUE TAN FAMOSA QUE EL MISMÍSIMO ÍDOLO DEL POP, **MICHAEL JACKSON**, LA INVITÓ EN PERSONA A VISITARLO EN EL CAPITOL TOKYO HOTEL, DURANTE EL "BAD TOUR" REALIZADO EN JAPÓN EN EL AÑO 1987. LA INTENCIÓN DE MICHAEL ERA QUE LA ILUSTRADORA LE AUTOGRAFIARA UNO DE SUS LIBROS DE ARTE, PETICIÓN A LA QUE ELLA ACCEDIÓ GUSTOSA, Y NO SÓLO ESO, SINO QUE TERMINÓ RETRATANDO AL CANTANTE COMO A UNO DE SUS PERSONAJES DE ANIME, EVENTO QUE QUEDÓ PLASMADO PARA SIEMPRE EN LAS PÁGINAS DEL NÚMERO 1 DEL AÑO 1988 DE LA REVISTA ***NEWTYPE***.

EN LOS AÑOS 70 NACIÓ, TANTO EN ANIME COMO EN MANGA, *GETTER ROBO*, CUYOS REVOLUCIONARIOS CONCEPTOS Y TRAMA SENTARON MUCHAS DE LAS BASES DE LO QUE ES EL ANIME DE MECHAS DESDE ENTONCES Y HASTA NUESTROS DÍAS.

¡EL PRIMER ROBOT TRANSFORMABLE!

GETTER ROBO

COMIENZA LA HISTORIA

Según la trama de ***Getter Robo***, el profesor Saotome creó los poderosos *jets* "Águila", "Jaguar" y "Oso", piloteados por Ryoma Nagare, Jin Hayato y Musashi Tomoe, los cuales, al ser combinados, creaban no uno, sino tres tipos diferentes de robots: el Getter-1, para lucha aérea; el Getter-2, para combate en tierra, y el Getter-3, para luchar bajo el agua.

Getter Robo y sus valientes pilotos tenían como misión destruir al cruel Imperio Dinosaurio, formado por dinosaurios humanoides que deseaban, obviamente, destruir a la humanidad.

GO NAGAI, ¿CREADOR DEL GETTER ROBO?

Erróneamente se cree que *Getter Robo* es creación del *mangaka* **Go Nagai**, aunque la realidad es que Nagai y su colaborador –y también mangaka– **Ken Ishikawa**, trabajaron en el concepto del robot formado por naves, como una idea original para el manga de *Mazinger Z*, idea que al final Nagai descartó.





EN ANIME

LEGADO

En *Martian Successor Nadesico* se hizo un homenaje a ***Getter Robo***, al crear al "ficticio" robot de anime Geki-ganger III, e incluso Getter Robo participó –como ***super deformed***– en el popular videojuego ***Super Robot Wars***.

Sin duda, debemos agradecerle al mangaka Ken Ishikawa el haber "rescatado" una gran idea, desechada por Go Nagai, para entregarnos a Getter Robo, uno de los mejores y más poderosos robots del anime.



DOUPO CANGQIONG

EN BUSCA DE LO PERDIDO

Por Zorro de Seda

EN LAS CUESTIONES GRÁFICAS, JAPÓN SIEMPRE HA DOMINADO, PERO EN LOS ÚLTIMOS AÑOS CHINA Y COREA DEL SUR HAN IMPULSADO SU ENTRENAMIENTO CON RESULTADOS BASTANTE POSITIVOS. UNO DE LOS RUBROS DONDE MÁS ÉXITOS HAN TENIDO ES EN EL DE LA LITERATURA GRÁFICA.



China y Corea del Sur han trabajado en el perfeccionamiento de su técnica narrativa y gráfica, con la firme intención de comenzar a ganarle terreno a los japoneses. Hasta ahora, los coreanos han ganado más popularidad que los chinos, pero esto no quiere decir que se estén quedando atrás. China ha destacado por sus historias y el coloreado de sus imágenes. El *manhua* tiene un espíritu guerrero desde su origen y es por eso que ha tenido tanto éxito. Esperamos que puedan darle una oportunidad y descubrir que este formato tiene una perspectiva interesante.













ACCIÓN Y AVENTURA A LO CHINO

El día de hoy les hablaremos de una obra de origen chino. *Doupo Cangqiong* es un manhua de fantasía, acción y aventura; sin embargo, tiene un poco de romance y mucha comedia. Cabe resaltar que también tiene una adaptación a la novela ligera. Su publicación ha sido mediante el formato webcomic, algo muy común en China y Corea del Sur, pues ambos han apostado a una cuestión más moderna, que pueda ser accesible *worldwide* (en todo el mundo) y ecológica.

La historia se sitúa en una tierra donde la magia no existe, un mundo hostil donde el fuerte hace las reglas y el débil tiene que obedecer; una total tiranía, una tierra llena de tesoros atractivos y belleza, pero también llena de peligro imprevisto (cualquier parecido con la realidad es purititita coincidencia). Aquí, Xiao Yan, nuestro protagonista, ha demostrado tener un talento y alma que nadie había visto en muchísimo tiempo. El drama sucede cuando, de repente y de la nada, pierde todo: sus poderes, su reputación y la dignidad.

El manhua está ambientado tres años después de que esto sucediera, así que habrá que preguntarnos, ¿qué ha pasado? La única pista que tenemos es un extraño anillo que su madre le ha regalado y que, al parecer, esconde un gran secreto.

EL ESTILO CHINO

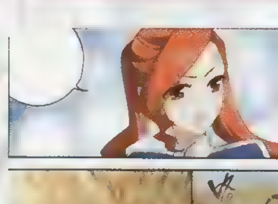
Doupo Cangqiong posee una historia agradable, pero tiene algunas partes que pueden ser muy predecibles, aunque es algo que no afecta la originalidad de la obra. Esta marea de acción mientras seguimos a Xiao Yan y su lucha por ser más fuerte, y cómo las cosas se ponen difíciles por la presión que se ejerce sobre él, es muy buena y está bien lograda. El personaje principal da un mensaje bastante importante: no rendirse. A pesar de todo, Xiao Yan sigue luchando; es decir, sigue buscando ese genio que perdió, pero en ese proceso obtendrá más de lo que ha estado buscando. Si bien predomina la acción, también tiene espacio para el romance, aunque resulte ser una de las cosas más predecibles de la historia. ¡Pero ojo!, no quiere decir que sea malo y arruine todo, en realidad, es bastante ameno.

El arte es bueno, tiene un estilo simple pero muy detallado; además, el trabajo de color es una de las cosas que más destacan, pues le dan ese toque "realista", sobre todo en las escenas donde hay sangre de por medio. Cabe resaltar que éste es considerado totalmente como "estilo chino", en cuanto al dibujo se refiere.

Es un manhua bastante interesante, con un tema principal que sabemos, cautivará a muchos de ustedes. El mensaje que tiene el protagonista es algo que invita a la reflexión. Además, es una propuesta diferente de un país cuyo entretenimiento tiene una visión distinta e interesante. Esperamos que les guste.





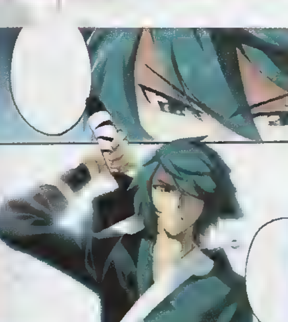




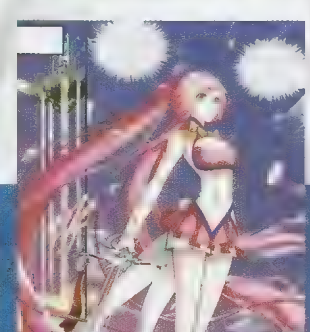
FICHA TÉCNICA

Demografía: shonen
Género: acción, aventura, comedia, romance
Arte: Zang Long
Compañía: Joy Woks










CONEXIÓN MANGA
YURUYURI SAN☆HAI!


CONEXIÓN MANGA
COMET LUCIFER



PERSONAJES DE LA FANTASÍA A LA REALIDAD II

Por Lobo

EN LA ENTREGA ANTERIOR COMENZAMOS A ANALIZAR LOS PROBLEMAS QUE ENFRENTARÍAN ALGUNOS DE NUESTROS PERSONAJES FAVORITOS DE ANIME SI EXISTIERAN EN LA VIDA REAL.



Y es que, si bien el comportamiento de muchos personajes carismáticos nos parece divertido en anime, lo cierto es que muchas de sus actitudes y formas de actuar les causarían muchos conflictos y dificultades si vivieran en nuestro mundo.

Hoy terminaremos de analizar a los personajes que en anime se nos presentan increíblemente atractivos y carismáticos, pero tal vez no serían tan populares como pensamos sí vivieran con nosotros.

¿TSUNDERE O SIMPLEMENTE BIPOLAR?

Como comentamos en el artículo anterior, en los animes ***harem*** existen todos los estereotipos imaginables de "***anime-girls***" que, por alguna extraña razón, se enamoran completamente del poco carismático protagonista.

De entre todas estas chicas, por lo general una de las que más se resiste a enamorarse del inútil personaje masculino es la chica ***tsundere***, la cual casi siempre tiene una dura expresión de "pocos amigos" y para quien el amor parece una total pérdida de tiempo.

Las tsundere siempre tratan de dar una apariencia madura de chica estricta y seria, al grado que les molesta que las traten como "niñas", pues ellas mismas se consideran "adultas responsables". Incluso así, esa actitud tan "madura" sólo sirve como "fachada" para encubrir sus verdaderas personalidades dulces y tiernas.

Un claro ejemplo de chica tsundere es Kagami de ***Lucky Star***, quien siempre trata de ser la voz de la razón entre sus "inmaduras" compañeras de escuela, que parecen sólo querer divertirse y holgazanear, aunque en el fondo tiene un carácter tan infantil y tierno como el de su amiga Konata, la cual dice que Kagami, con sus dos coletas, es la viva imagen de la chica tsundere.

Una situación similar la vive Mio Akiyama, quien siempre intenta actuar de forma madura y responsable, para poner orden en su desastroso club de música popular en la serie ***K-ON!***; sin embargo, al final termina "arrastrada" por sus amigas Yui y Ritsu, quienes la llevan a hacer varias locuras.

Las tsundere son muy populares en el anime, pero si este tipo de chicas existieran en la vida real, sería muy difícil convivir con ellas por sus constantes e impredecibles cambios de humor, pues nunca sabríamos qué cosas las alegrarían o harían enojar.

En términos estrictamente realistas, las chicas tsundere podrían ser "clasificadas" como chicas con trastorno bipolar por sus continuos cambios de ánimo, los cuales las harían ver como chavas de carácter "inestable".

LOS "FRÍOS" PERSONAJES "COOL"

En muchas ocasiones a la chica tsundere se le confunde con la chica "*cool*", debido a que ambos personajes, por lo general, tienen un comportamiento serio y una mirada "penetrante" que incluso las hace ver "enojadas" todo el tiempo.

Sin embargo, la gran diferencia entre ambas radica en que, mientras las tsundere debajo de su fachada estricta y seria tienen su "lado tierno", las chicas "cool" son realmente de carácter "frío" y serio todo el tiempo, y de hecho, aun cuando llegan a mostrar amor o afecto, no quitan para nada su expresión seria y poco afectiva.

A fin de cuentas, la palabra ***cool*** puede significar tanto frío como carismático –o carismáticamente frío–, lo que define a este tipo de chicas, pues, sin importar en qué situación se encuentren –ya sea un momento romántico o una situación de extremo peligro– siempre tienen esa actitud fría y controlada.

Por supuesto, se les considera personajes sin sentimientos pues nunca ríen, ni siquiera en situaciones muy cómicas; ni lloran, incluso cuando la situación es muy triste, pues sienten que mostrar sus sentimientos es signo de debilidad o "pérdida de tiempo".

Se puede decir que Rei Ayanami y su actitud de "muñeca sin vida" fue la que popularizó a las chicas "cool" y sus actitudes "antisentimentales", las cuales han sido imitadas por personajes como Ai Haibara de ***Detective Conan*** o Yami-chan de ***To Love-Ru***, las cuales siempre tienen inquietantes "caras serias" y miradas penetrantes, y cuyas mayores emociones parecen ser el aburrimiento o la apatía.

Por supuesto, también existen los chicos "cool", cuyas actitudes apáticas, serias y antisociales irónicamente, lejos de alejar a las personas, les consiguen un buen número de admiradoras.

Esto lo podemos atestiguar con chicos como el "apático" cocinero Jun Satou de ***Working!***, o el guapo, pero excesivamente serio estudiante Makoto Sunakawa de ***Ore Monogatari!!***, quienes incluso llegan a tratar a las chicas con indiferencia, pero por alguna razón sus actitudes "cool" son irresistibles para el sexo femenino.

Esta inexplicable obsesión de las chicas de anime hacia los chicos "cool" llega al grado más exagerado en ***Death Note***, donde la "inestable" Misa Amane es capaz de hacer lo que sea –lo que sea– por su manipulador, egoísta y súper "cool" novio Light Yagami.

Sin embargo, los chicos y chicas "cool" con sus actitudes apáticas de "no me importa nada", no serían precisamente los más populares en la vida real, e incluso podrían ser considerados como presumidos y engreídos por la mayoría de sus compañeros de clase, sobre todo por sus "penetrantes miradas" que hasta se podrían malinterpretar como una actitud retadora o de menosprecio.

Y es que, siendo sinceros, por muy "cool" que sean este tipo de personajes, su actitud altanera y el desprecio que muchos de ellos muestran a la mayoría de las personas –a lo Light Yagami–, no los volverían precisamente candidatos a la "persona más amigable" en la vida real.

¿RICOS PERO HUMILDES?

Muchos de estos personajes "cool" tienen ese "aire" engreído de superioridad porque pertenecen a una familia millonaria; sin embargo, eso no significa que todos los personajes ricos de anime sean así –o sea, cretinos–, y de hecho uno de los personajes más divertidos de anime es la "niña rica", quien a pesar de pertenecer a una familia "asquerosamente" millonaria, va a la escuela pública como cualquier "hijo de vecino". Lo que hace tan adorables a las "niñas ricas" de anime es su candidez e inocencia, que las hace ver como "maravillosas" y "extravagantes" en la mundana vida diaria de las personas de clase media, debido a que ellas rara vez han tenido "contacto" con la vida del "populacho" antes de entrar a la escuela.

La "adinerada" Chitoge Kirisaki de ***Nisekoi*** es un claro ejemplo de esto, pues para ella es más divertido ir de campamento con sus compañeros de clase que ir de viaje a Europa.



"Ricachonas" como Mio Isurugi de *MM!* o Sena Kashiwazaki de ***Boku wa Tomodachi ga Sukunai***, se comportan de manera similar a la de la adorable Chitoge, con la única diferencia de que Mio y Sena no pueden evitar, de vez en cuando, presumir de su riqueza entre sus amigos de clase más baja, para ser el centro de atención.

En la vida real, es un hecho que hay una marcada diferencia de clases sociales en Japón y que las personas de clase alta —como los ricos empresarios— sólo buscan las mejores y más prestigiosas escuelas para sus hijos, por cuestión de estatus social, por lo que es poco probable que un millonario japonés decida mandar a su querida hija a una escuela pública, sólo con el pretexto de que "conviva" con las clases menos afortunadas, además de que probablemente la chica tampoco aceptaría esto, ya que también ella querrá cuidar su estatus social.

En fin, como vemos, muchos de los personajes cliché de anime tendrían una vida muy complicada en el mundo real, pero a fin de cuentas estos personajes no fueron creados para vivir aventuras "realistas", sino para entretener a los fans del anime en todo el mundo.

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!






CONEXIÓN
MANGA
ILUSTRACIÓN
© Yoko Matsurika



HIRO ONODA EL SOLDADO JAPONÉS QUE NUNCA SE RINDIÓ

Por Arthur Wolf

"LUCHAR CON HONOR HASTA EL FINAL Y NUNCA RENDIRSE". ESTAS ERAN LAS ÓRDENES QUE SE ESPERABA CUMPLIERAN TODOS LOS SOLDADOS DEL EJÉRCITO IMPERIAL JAPONÉS DURANTE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.

Por supuesto, a la hora del combate era difícil cumplir con tal encomienda; sin embargo, **Hiro Onoda**, oficial del ejército nipón, cumplió con estas órdenes tan eficientemente que combatió contra el "enemigo" durante casi 30 años, a pesar del pequeño detalle de que la Gran Guerra ya había terminado décadas atrás.

CUMPLIR LAS ÓRDENES A TODA COSTA

Hiro Onoda nació en Wakayama el 19 de marzo de 1922 y a los 20 años, debido a sus fuertes convicciones patrióticas, se enroló en el ejército japonés como oficial de inteligencia.

El 26 de diciembre de 1944, Onoda fue enviado a la isla filipina de Lubang, con la orden de sabotear sus pistas aéreas y puertos marítimos, y así evitar una futura invasión por parte de las Fuerzas Aliadas; invasión que, de cualquier forma, ocurrió el 28 de febrero de 1945.

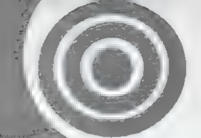
Con la mayor parte de las tropas japonesas de Lubang muertas o capturadas por el enemigo, Onoda –ahora ascendido a Teniente Segundo– se ocultó en la selva, para continuar su "guerra de guerrillas" junto con **Shoichi Shimada**, **Yuichi Akatsu** y **Kinshichi Kozuka**, los únicos soldados japoneses que quedaban vivos en esa isla filipina.

¿ACABÓ LA GUERRA? ¡SÍ, CÓMO NO!

Debido a que Onoda se encontraba incomunicado en la selva, fue hasta octubre de 1945 que se enteró de que la guerra había terminado el 15 de agosto de ese mismo año, debido a varios panfletos, arrojados por aviones aliados, que avisaban a los ***zan-ryu nippon hei*** (soldados japoneses aún ocultos) el final de este conflicto armado.

No obstante, Onoda pensó que estos panfletos eran un truco elaborado por el enemigo para tender una trampa a él y a sus soldados, por lo que el teniente nipón simplemente ignoró esta "falsa información" y continuó en "pie de guerra" por los siguientes años.





LA "TROPA" DE ONODA

En septiembre de 1949, el soldado Yuichi Akatsu "desertó" de la "tropa" de Onoda y, después de vagar por la selva durante seis meses, se rindió, en 1950, al ejército filipino. Akatsu informó que había tres soldados nipones en la selva de Lubang, por lo que las autoridades filipinas realizaron periódicas búsquedas de Onoda y sus soldados.

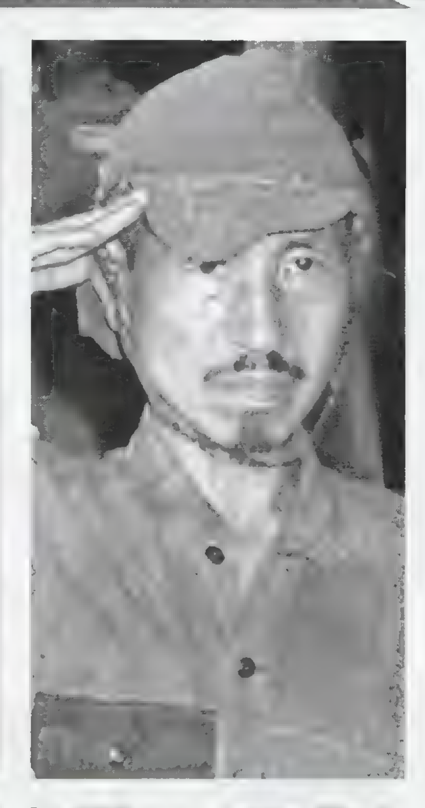
Fue en una de estas expediciones de búsqueda que el cabo Shoichi Shimada murió a causa de un disparo por parte del ejército filipino, el 7 de mayo de 1954. Esto reafirmó la idea de Onoda de que aún se encontraban en guerra, por lo que él y su último soldado, Kinshichi Kozuka, se ocultaron de forma más efectiva en la selva, tanto así que en diciembre de 1959 ambos hombres fueron declarados oficialmente muertos al no poder encontrarlos.

Onoda y su subordinado siguieron realizando ataques al "enemigo", ahora "representados" por pescadores y granjeros filipinos. Fue durante uno de estos "ataques" que el soldado Kozuka fue abatido a balazos por la policía filipina, el 19 de octubre de 1972.

Debido a este incidente, el estatus de "oficialmente muerto" de Onoda fue borrado, comenzando, de nuevo, las expediciones de búsqueda, en las cuales incluso llegaron a participar el padre y el hermano del militar.

EL SOLDADO Y EL HIPPY

En 1974, un joven universitario ***hippy***, llamado **Norio Suzuki**, para dar "emoción" a su vida, decidió viajar por el mundo en busca del "mítico" teniente Onoda, un panda gigante y el yeti. Suzuki se encontró con Onoda en la selva de Lubang, el 20 de febrero de 1974, ganándose la confianza del militar, el cual dijo al joven que sólo dejaría de luchar si uno de sus superiores le daba la orden directa de rendirse.





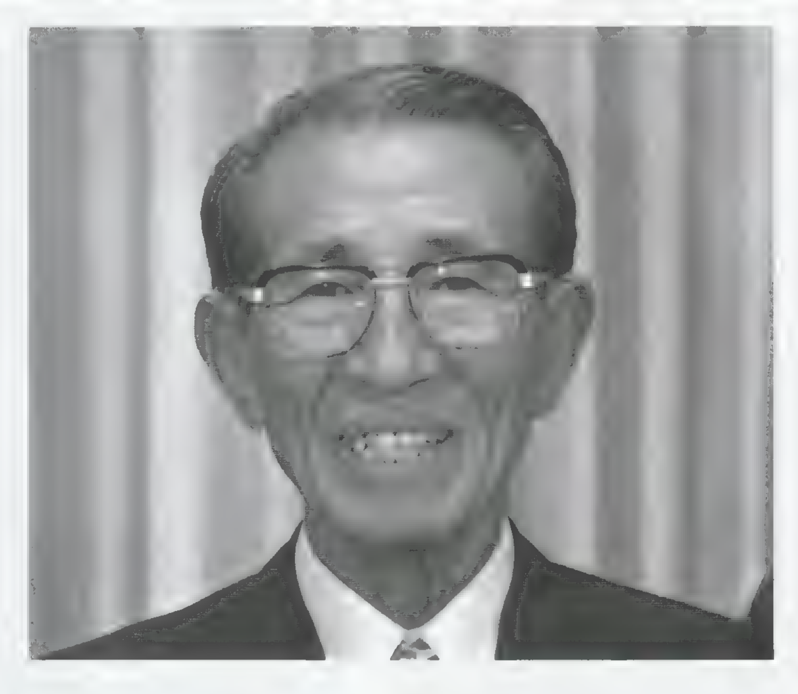






De regreso a Japón, Suzuki mostró a las autoridades niponas las fotos que se había tomado con Onoda, como prueba de que el teniente nipón aún seguía vivo, razón por la cual el gobierno japonés le pidió al exmayor **Taniguchi**, superior de Onoda en la Segunda Guerra Mundial –y quien ahora era un anciano empleado en una librería–, que viajara a Lubang el 9 de marzo de 1974, para ordenar al Teniente Segundo Hiro Onoda que se rindiera y entregara su fusil, dando así fin a más de 29 años de una "guerra personal".

Incluso el entonces presidente de Filipinas, **Ferdinand Marcos**, le perdonó al militar nipón el haber matado a más de 30 filipinos durante sus "ataques al enemigo", debido a que el japonés realizó estos actos creyendo que aún estaba en guerra.



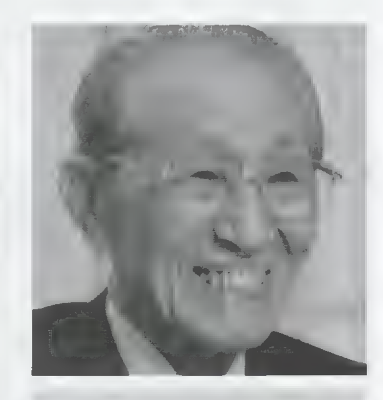


DESPUÉS DE SU "GUERRA"

El 12 de marzo de 1974, Onoda por fin regresó a su país, en donde se convirtió en una celebridad, incluso llegando a publicar el libro ***No rendirse: Mi guerra de 30 años***. Sin embargo, Onoda vio con tristeza que, después de casi 30 años de ausencia, el Japón moderno no se parecía en nada al orgulloso Imperio Nipón que él dejó en 1944, por lo que en 1975 se mudó a la comunidad japonesa de Brasil, en donde se dedicó a la ganadería y se casó con la japonesa **Machie** –en 1976.

Después de todo, Onoda volvió a su patria en 1984, para establecer la Escuela Onoda de la Naturaleza, que enseñaba técnicas de supervivencia en la naturaleza (algo que Onoda conocía muy bien) para ayudar a los jóvenes nipones a "forjar el carácter".







EL FINAL

A los 91 años, y debido a problemas cardiacos, Hiro Onoda murió en Tokio el 16 de enero del 2014, finalizando así la vida de un devoto soldado japonés que justificó su larga "guerra personal" diciendo que, como oficial del Ejército Imperial Japonés, hubiera sido una deshonra no cumplir cabalmente con las órdenes que se le habían dado.


CONEXIÓN
MANGA
MOE-COLLE ARTBOOK
© Paseri

LA IMPORTANCIA DE LOS GATOS EN JAPÓN

Por Angel Princess

EL 22 DE JUNIO DE 2015 MURIÓ EN JAPÓN LA GATITA **TAMA**, QUIEN GANÓ FAMA MUNDIAL AL SER NOMBRADA (COMO ESTRATEGIA PARA PODER ATRAER AL TURISMO) JEFA DE ESTACIÓN, EN LA ESTACIÓN DE TRENES KISHI DE WAKAYAMA.

Al funeral sintoísta de Tama –organizado por la Wakayama Electric Railway– asistieron más de tres mil personas, e incluso el presidente de esta compañía, **Mitsunobu Kojima**, agradeció a la gatita por haber contribuido, con su sola presencia, a generar mil cien millones de yenes para la economía local.

El funeral y homenaje a Tama son sólo una pequeña muestra de la influencia que tienen los gatos, no sólo en la vida diaria del pueblo nipón, sino en su cultura y hasta en sus rituales religiosos.

INVASIÓN FELINA A JAPÓN

Se tienen registros de que los gatos llegaron a Japón en el año 600 a.C., gracias a los monjes budistas provenientes de China.

Sin embargo, la entrada "oficial" de los gatos a Japón, como mascotas, se dio en el siglo X, para ser más específicos el 19 de septiembre del año 999, cuando al joven emperador **Ichijo Tenno** se le dio como regalo un curioso gato de la raza de cola corta, actualmente conocidos como ***bobtail***.

Este felino fue tan del agrado del emperador Ichijo que terminó teniendo cinco bobtail en su palacio real, los cuales incluso contaban con sus propios sirvientes. Con el tiempo, estos gatos se volvieron muy populares en todo Japón, no sólo entre la realeza, sino entre las clases populares –como campesinos y comerciantes.

El cariño que los japoneses sentían por sus gatos era tal que incluso, a principios del siglo 1600, no permitían que sus mascotas cazaran ratones para que no se cansaran, lo cual, por supuesto, trajo como consecuencia un incremento en la población de ratones que puso en serio peligro las cosechas de arroz y hasta la producción de gusanos de seda, dos de los alimentos preferidos de los roedores en Japón.







La situación fue tan grave, que muchos campesinos y comerciantes llegaron a pintar gatos en sus viviendas o poner estatuas de gatos en los sembradíos para ahuyentar a los ratones –algo que no sirvió de mucho.

Para poner fin al problema, en el año 1602 se publicó un decreto que prohibía el comerciar o poseer gatos bobtail, los cuales además debían ser puestos en libertad para acabar con la plaga de ratones. Esto dio origen al ***kazoku neko*** o gato callejero, y si bien se dio fin a la plaga de roedores esto también dio origen a un gran número de leyendas "oscuras" que tomaron como base a los gatos callejeros.

Ya sea por su "aire misterioso", por su manía de rondar por las noches o por su mirada penetrante, a los gatos callejeros se les atribuyeron poderes malignos, dando origen a la leyenda del ***bakeneko*** (gato monstruo), del cual se decía poseía a los niños pequeños o podía atraer la mala suerte. Sin embargo, otra leyenda del Periodo Edo creó nueva fama a los gatos como portadores de buena fortuna.

MANEKI NEKO TE DA LA BIENVENIDA

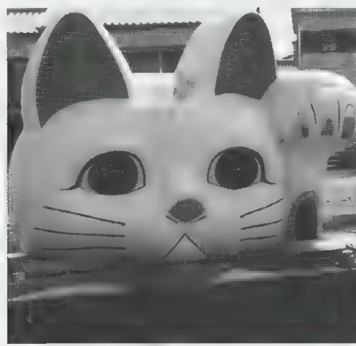
Según cuenta una antigua historia, **Ii Naotaka** (1590-1659), poderoso *daimyo* de Hikone, fue sorprendido por una gran tormenta, cuando cazaba por los alrededores de un viejo y pobre templo budista, cerca de Edo, actual Tokio.













Naotaka se colocó debajo de un árbol para refugiarse de la lluvia –una acción no muy inteligente que digamos– y en ese momento el daimyo vio justo en la puerta del templo a una gata de cola corta, de nombre Tama, la cual estaba acicalándose la cara con una pata. A Naotaka la acción de la gata le parecía como si lo estuviera llamando a entrar al templo para refugiarse.

Lleno de curiosidad, se dirigió al templo y justo en ese instante cayó un rayo en el árbol donde el daimyo se había refugiado momentos atrás. Agradecido con la gata que le había salvado la vida, Ii Naotaka ayudó al viejo monje que vivía en el templo –y que era dueño de Tama–, además de reconstruir este santuario que, desde entonces, fue conocido como templo Gotokuji.

Después de la muerte de Tama, el monje decidió enterrarla en el cementerio del templo y creó una serie de esculturas que colocó por todo Gotokuji y que imitaban a Tama alzando una pata como dando la bienvenida. Posteriormente, estas estatuas fueron conocidas como ***maneki neko*** (gato que da la bienvenida) y se volvieron muy populares, desde entonces y hasta la fecha, como "gatos de la suerte" en restaurantes y comercios.

LOS FELINOS LLEGARON PARA QUEDARSE

Después de la Segunda Guerra Mundial diversas razas de gatos, de todas partes del mundo, llegaron a Japón, dando pie a una nueva, digamos, "gatomanía".

Desde entonces los gatos han estado presentes en la cultura popular nipona, como lo demuestra la creación de la exitosa Hello Kitty, inspirada en el maneki neko, además de que los gatos están presentes en diversos animes, como ***Doraemon*** y ***Mi vecino Totoro***.

Por las calles de Akihabara se puede ver a las populares ***neko-girls***, atendiendo los café ***cosplay*** y hasta existen ***neko*** cafés en donde, por cierta cantidad de dinero, los estresados trabajadores japoneses pueden pasar un rato relajante acariciando y conviviendo con tiernos y juguetones gatos.

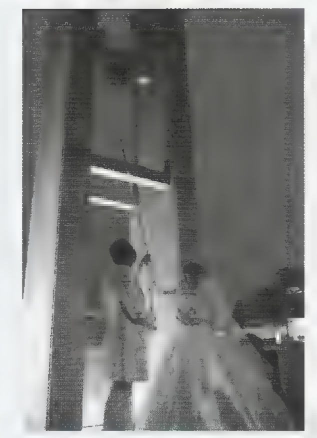
Incluso existe una "Isla de los Gatos", nombre que se le dio a la isla de Tashirojima, en la cual la población de gatos callejeros sobrepasa a los pobladores humanos, quienes, lejos de quejarse de la situación, ven a los felinos como sus "amuletos" de buena suerte. De más está decir que los perros están prohibidos en esta isla.

Todo esto sólo demuestra la gran importancia que han tenido y que seguirán teniendo los gatos en la vida de los japoneses. ***¡Nyaa!***



CONEXIÓN
MANGA





SEIYUU X SEIYUU AMOR EN LA CABINA DE GRABACIÓN

Por Nozomu Rodríguez

EL DÍA DE HOY, HEMOS DECIDIDO CONTARTE ALGUNAS DE LAS HISTORIAS DE AMOR MÁS ENTERNECEDORAS DEL MUNDO DEL ANIME. NO, NO VAMOS A HABLARTE DE LAS COMEDIAS ROMÁNTICAS MÁS RECIENTES NI DE LAS SERIES *SHOJO* MÁS CURSIS, SINO DE LOS ROMANCES PROTAGONIZADOS, EN LA VIDA REAL, POR ACTORES DE DOBLAJE DE CARNE Y HUESO.

Así que, prepárate para suspirar con estas auténticas novelas de amor con un estudio de grabación como escenario.

MÁS ALLÁ DE LA FICCIÓN

El 8 de agosto de 2011, millones de fans amanecieron completamente desilusionados, ya que dos auténticos ***sex symbols*** de la actuación de voz anunciaron que habían contraído matrimonio en una ceremonia privada.

Se trata de la bella **Maaya Sakamoto** y el guapísimo **Ken'ichi Suzumura**, quienes, después de trabajar juntos en varios proyectos, como *Ouran High School Host Club*, *Kuroshitsuji* y *Soul Eater*, decidieron unir sus vidas después de mantener en secreto una relación de varios meses.

Lo curioso es que dos de los personajes interpretados por estos talentosos actores ya habían protagonizado un intenso romance. Esto sucedió en la serie de películas *Kara no Kyokai*, en la cual Shiki (con la voz de Maaya) y Mikiya (con la voz de Ken'ichi), terminan por casarse e, incluso, tienen una hija juntos (¡perdón por los ***spoilers***!).

LA GUERRERA NOVATA Y EL VIEJO LOBO DE MAR

En mayo de 2015, nos llevamos otra gran sorpresa al saber que el corazón de la joven *seiyuu* **Yuka Saito** había sido conquistado por la leyenda viviente de la actuación de voz, **Takeshi Kusao**.

Lo que más llamó la atención de la situación es que la diferencia de edad entre ambos artistas es de casi 20 años. Esto significa que, cuando la pequeña Yuka apenas estaba por ingresar al jardín de niños, Takeshi ya era famoso en todo Japón por su participación, con el papel de Trunks, en *Dragon Ball Z*.

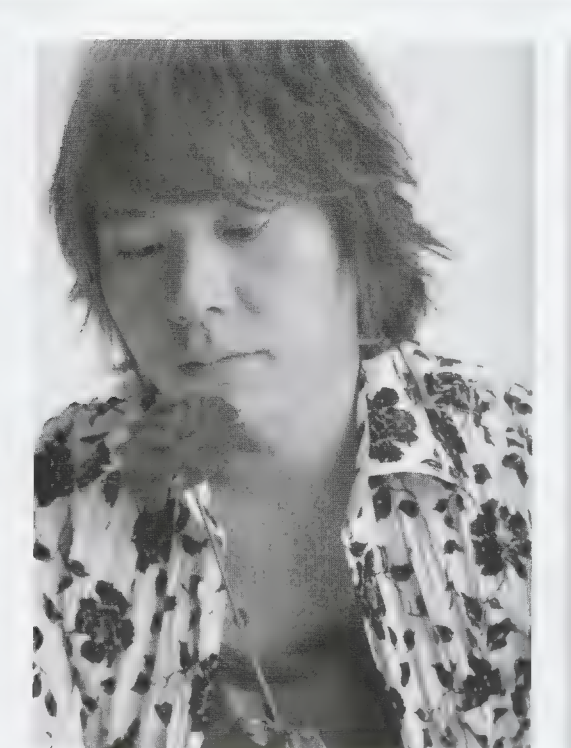
La carrera de Saito comenzó a brillar apenas a principios de esta década, gracias a su interpretación de los papeles de Lucifer en *Umineko no Naku Koro ni* y Mira en *Highschool DxD*. Lo gracioso del caso es que la feliz pareja se conoció durante la producción de *One Piece*, en la cual Yuka interpretó al enanito Cotton y Takeshi al gigantón Jaguar D. Saul.

EL DONJUÁN DEL MICRÓFONO

Ryotaro Okiayu tuvo una fama excepcional durante las dos décadas pasadas, gracias a sus actuaciones en series como *Sailor Moon*, *Naruto*, *Fruits Basket* y *Love Hina*. Sin embargo, fue durante la producción de *Kinnikuman*, en 2002, cuando este galán creyó haber encontrado a su alma gemela.









Okiayu estuvo casado con su colega, la guapa **Nao Nagasawa**, y, con ella, tuvo a su única hija. Desafortunadamente, la pareja se separó algunos años más tarde por razones desconocidas.

En 2013, Ryotaro volvió a la senda del amor al casarse con la famosa seiyuu y cantante de *openings*, **Ai Maeda**, famosa por haber interpretado a Setsuna en *Sailor Moon*, así como el primer *ending* de *Digimon*.

NUNCA ES TARDE PARA AMAR

Kumiko Watanabe es toda una leyenda entre los fans de *Mobile Suit Gundam* por su actuación a lo largo de la saga. Sin embargo, muy poco se sabía de su vida privada, la cual vivía de una manera tranquila y alejada de los reflectores. Es por eso que en 2012, cuando la actriz anunció en su blog que se había casado con el veterano seiyuu, **Kouji Tsujitani**, todo el mundo se llevó una gran sorpresa.

Al parecer, la pareja de tórtolos siguió en contacto mucho después de su participación en el clásico *InuYasha*, en el que interpretaron, respectivamente, a Shippo y Miroku. A la fecha, ambos continúan viviendo juntos y son el ejemplo viviente de que más vale tarde que nunca, ya que, al momento de la unión, Kumiko tenía 46 años y Kouji acababa de cumplir los 50.



EL AMOR ESTÁ EN EL AIRE



Éstos son unos cuantos ejemplos de las veces que Cupido ha invadido los estudios de grabación. Sin embargo, no es tan raro que se formen parejas al interior de las cabinas. De hecho, actualmente, más de 20 seiyuus han encontrado a su media naranja en el trabajo.

En fin, ¿no te parece lindo ver cómo las historias de amor de los animes a veces saltan hacia la vida real? Además, en un ambiente lleno de imparables guerreras, ingenuos estudiantes, hábiles magos y heroínas inolvidables, es inevitable que uno termine por caer en las redes del romance, ¿no crees?

La carrera de Saito comenzó a brillar apenas a principios de esta década, gracias a su interpretación de los papeles de Lucifer en *Umineko no Naku Koro ni* y Mira en *Highschool DxD*.




CONEXIÓN
MANGA


CONEXIǪN
MANGA
BEAUTIFUL BONES -SAKURAKO'S INVESTIGATION-


CONEXIÓN
MANGA
TENMASO ILLUSTRATION WORKS
© TENMASO

EL IMPERIO DE LOS CLÁSICOS

LAS FRANQUICIAS QUE DOMINAN AL MUNDO

Por Haru


Sin duda, muchos de los recuerdos más gratos de mi infancia y juventud están íntimamente ligados a la animación japonesa. Hace más o menos 20 años los entonces niños de mi generación podían disfrutar en la televisión abierta de "caricaturas" sumamente peculiares, definidas por un estilo particular y temáticas jamás antes vistas en territorio nacional.



Nosotros crecimos viendo "anime", algo sumamente novedoso y divertido que marcó a toda una generación que comenzó a relacionarse con esta materia gracias a series como ***Sailor Moon***, ***Dragon Ball***, ***Digimon***, ***Yu-Gi-Oh!***, etc., mismas que debido a su popularidad y trascendencia a nivel internacional, se convirtieron en verdaderos clásicos.

Muchos de nosotros debemos a estas series nuestro amor por la animación japonesa, misma que seguimos durante su evolución a través de los años, pues gracias a esos primeros clásicos que llenaron nuestras horas de alegría, fuimos conociendo nuevas series, adentrándonos cada vez más y más en este enorme y diverso mundo, y comprobando así que el anime ha abordado casi todos los temas de los cuales se ha podido hablar hasta la fecha, trascendiendo fronteras e incorporándose a las diversas culturas del mundo.

Todo aquel que se precie de ser otaku, por lo menos una vez en la vida se ha dejado llevar por su pasión por la animación, permitiéndose ser conquistado por alguno de estos "clásicos" cuyos personajes entrañables e historias extraordinarias (vigentes hasta nuestros días) jamás han pasado de moda, consolidándose así como los animes por excelencia.

LOS CLÁSICOS SALVAN EL DÍA

Seamos honestos; hoy en día la industria de la animación japonesa ha pasado por una crisis creativa que ha mermado muchas de sus producciones y puesto en graves aprietos a los estudios y productores que viven de ésta. A niveles tan inhóspitos ha llegado esta crisis, que la última entrega de los Premios Kyoto Animation pasó sin pena ni gloria, con cero ganadores y menciones honoríficas, a pesar de que muchos interesados enviaron sus manuscritos. Esto nos hace preguntarnos: ¿acaso ya se ha escrito **todo** en el terreno del animanga?, ¿o es que las fórmulas del "éxito" se han gastado tanto que ya nada nos sorprende?

No quiero que me malentiendan; acepto que en los últimos años han visto la luz historias realmente emocionantes y queridas por el público, algunas con el potencial de convertirse en clásicos debido a su inmensa popularidad (***Shingeki no Kyojin***, por ejemplo), aunque lo cierto es que la "cantidad" le ha ganado a la "calidad" en la mayoría de las ocasiones. Sin embargo, como lo ***retro*** está de moda, han salido a defender a la industria, de nueva cuenta, sus queridos clásicos, aunque ahora adaptados para que el público de hoy (sobre todo los más jóvenes) también pueda disfrutar con las historias que antaño nos llenaron de felicidad. De esta manera los clásicos de antaño inundan nuevamente nuestras pantallas con ***comebacks*** sumamente esperados por sus fans.



ANIVERSARIO, SINÓNIMO DE "RENOVACIÓN"

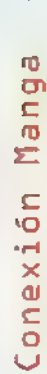
Para empezar, hace más de un año se estrenó *Sailor Moon Crystal*, *reboot* del éxito noventero de **Naoko Takeuchi**, en conmemoración de su 20 aniversario sobre la faz de la Tierra. La historia, que desde un principio enfrentó diversos cambios respecto a su fecha de emisión (esperada desde 2012 y estrenada en 2014) comenzó con grandes expectativas que debido a varios descuidos en la animación, a su emisión quincenal y al rechazo inminente de los fans más acérrimos, terminó por mermar la llama de algo que a nivel publicitario creó un incendio de expectativas que a final de cuentas no se cumplieron.

Otro de los animes celebrados por Toei fue *Saint Seiya*, que, con motivo de la conmemoración de los 40 años de carrera de **Masami Kurumada** y 30 años de la creación de la obra, trajo para nosotros una célebre, pero muy criticada, película en CGI, además de la serie *Soul of Gold*, que pese a todo lo pronosticado logró levantar a la franquicia después del fracaso de *Omega*. Asimismo, otra de las franquicias que está de gala debido a su 15 aniversario es *Digimon*, que regresa con una serie de OVAs propuestas a continuar el arco original, *Adventure*, con los elegidos de siempre pero con un tono más maduro, ahora en la serie *Digimon Adventure Tri*. Mucho se ha especulado al respecto, sin embargo la propuesta ya ha sufrido sus primeros descalabros de mano de sus nuevos diseños, que han resultado un tanto "extraños" para los fans.

Pero si de clásicos hablamos, no podemos dejar de lado a *Dragon Ball*, que vuelve a nuestras pantallas de mano de su creador original **Akira Toriyama** quien, después de un largo descanso, regresó con motivo del 30 aniversario de su obra maestra para mostrarnos dos películas épicas dignas de reconocimiento, no sólo por la labor del maestro, sino por su capacidad para reinventarse y así llegar al público de hoy en día. Es así como después de ver *La batalla de los dioses* y *Fukkatsu no F*, hemos tenido la oportunidad de ver la nueva serie de la franquicia, intitulada *Dragon Ball Super*, que dicho sea de paso fue esperada con grandes ansias por parte de los fans.

CLÁSICOS EVERYWHERE

Pero no sólo Toei ha dado a la industria clásicos de gran prestigio y enormes ventas; Gainax hizo lo suyo en sus tiempos con la serie de culto ***Evangelion***, que mediante su trama posapocalíptica e increíble propuesta, sumamente vigente en nuestros días (tanto que da miedo) ha sabido sacar provecho de la publicidad y su eterno "no final" para mostrarnos un nuevo universo alternativo de mano de su tetralogía ***Rebuild of Evangelion***, compuesta, hasta el momento por tres películas proyectadas y una en espera de ser estrenada, en la cual se especula veremos el "final" de la saga. Es así como ***Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone, 2.0 You Can (Not) Advance, 3.0 You Can (Not) Redo*** y ***"Evangelion 3.0 +1.0"*** han dominado el panorama fílmico de la ciencia ficción con esta trepidante historia que se ha encargado de romper las barreras de la imaginación durante varias generaciones, demostrándonos una vez más que los clásicos nunca mueren.



Aunque si de legados hablamos, una de las series icónicas consideradas dentro de la categoría de "nuevos clásicos" como una de las más influyentes, amada y odiada a la vez es la de ***Naruto***, franquicia que pese a haber concluido no hace mucho (en el manga) ha dado a la industria un sinfín de entregas, entre las que destacan sus últimas dos películas, ***The Last: Naruto the Movie***, por su romántica trama, y ***Boruto: Naruto the Movie***, que abre la puerta a la nueva generación de héroes de la franquicia, de la mano de Boruto, el hijo de Naruto, quien amenaza con traer una nueva saga al mundo del animanga (vaya que tomaron muy en serio eso de dejar huella). Ésta, sin duda, es una franquicia "interminable", pues estamos seguros de que a **Masashi Kishimoto** siempre se le ocurrirá algo para mantenernos cautivos con sus obras.



EL CGI ES LO DE HOY

Hoy en día muchas otras series clásicas han optado por renovarse adaptando técnicas visuales novedosas con las cuales llegar a un público joven que les permita tener una segunda oportunidad en el medio. Es así como, mediante la ayuda de diversos estudios europeos, clásicos como ***Heidi***, ***Astroboy*** e ***Inspector Gadget*** amenazan con volver de la mano del CGI de siempre, levantando el desconcierto de muchos y sumergiéndose en la polémica; aunque debemos ser conscientes de que, en medio de una crisis de ideas y el miedo a probar con nuevas historias, no es extraño que se recurra a este tipo de tácticas de la mano de clásicos comprobados (cabe aclarar que la sed de renovación CGI ha alcanzado hasta a series como ***Doraemon***).

Los derivados que pueden sacarse en torno a los clásicos son interminables (como musicales o parques temáticos), tanto que nos es imposible abarcarlos todos; sin embargo, esto nos demuestra que, en este preciso momento, las series que dominan el panorama de la animación japonesa están constituidas, en su inminente mayoría, por clásicos animados que, pese al paso de los años, jamás podrán ser olvidados, consolidándose así como obras maestras en su género.





Tetsuro Araki

LA PROMESA

Por Paulina Olvera

Hoy hablaremos de un joven director (con un currículo más que impresionante) que ascendió con trabajo, disciplina y con la correcta inversión de su talento hasta convertirse en uno de los personajes más codiciados e importantes de la industria de la animación japonesa.

[illegible]

ARAKI, TALENTO NATO

Tetsuro Araki es originario de la ciudad de Sayama, en la prefectura de Saitama. Nació un 5 de noviembre y tiene 38 años de edad. Se graduó de la Universidad de Senshu en Tokio, de la carrera de Literatura. Después de su graduación, comenzó a trabajar para los estudios Madhouse.

Su primer trabajo fue como director de un episodio del exitoso anime ***Galaxy Angel***, en el 2001. Su talento comenzó a rendir frutos y siguió teniendo oportunidades en animes como ***Panyo Panyo Di Gi Charat***, ***Gungrave*** y ***Di Gi Charat Nyo***. Su debut como director se dio en el 2005 con el OVA ***Otogi-Jushi Akazukin***. En adelante el éxito se le pegó y tuvo sus dos primeros "hitazos": ***Highschool of the Dead*** (2010) y ***Death Note*** (2007), que le valieron la popularidad y un lugar en el top de directores –sobre todo con ***Death Note***, pues se convirtió en un fenómeno y hasta en una filosofía de vida.

MADUREZ

En el 2011 emigró a la compañía Production I.G, donde debutó con ***Guilty Crown***, proyecto con el que recibió opiniones divididas, lo que causó que tuviera que tomarse un "descanso", así que su siguiente participación fue notablemente discreta: en el año 2012 colaboró con el ***storyboard*** del episodio 23 de ***Sword Art Online***.

Después de este exabrupto, Araki alcanzó la cima de su carrea en un nuevo estudio y con la dirección del exitoso anime ***Shingeki no Kyojin***. Este trabajo significó ganarse un reconocimiento internacional, pues este anime ha sido uno de los más influyentes en la escena mundial.

Araki convenció al mundo con un estilo de animación diferente, algo que revolucionó la manera en la que se ve el anime. Se ha dedicado a encontrar una manera de combinar el hiperrealismo, las imágenes estimulantes, las animaciones rápidas y explosivas, los colores intensos y las secuencias frenéticas.

Otra característica que diferencia a Araki de otros directores es la sensibilidad que tiene en las escenas de alto impacto: él intenta que el espectador se conecte con las emociones de los personajes, que toda la explosividad de la escena sea movida por lo que el personaje representa y no por las acciones de la escena en sí. Además, es uno de los adaptadores más reconocidos de la actualidad, gracias al excelente resultado que tuvo con ***Shingeki no Kyojin***. Sus adaptaciones procuran no perder el sentido que el autor original quería seguir; ésa es otra de las firmas de Araki, la fidelidad y lealtad a las historias.

Araki ha sido reconocido, también, como un buen guionista. En cada uno de sus escritos busca la libertad de sus historias: no le gusta limitarse a los cánones de un género, pues piensa que le quitaría espíritu a sus ideas.



En el 2014, ***Shingeki no Kyojin*** le dio dos Tokyo Anime Awards (animación del año y mejor director; los premios más importantes). Muchos críticos ya lo catalogan como un genio de la animación y del entretenimiento nipón.

El nuevo proyecto de Araki lleva por título ***Koutetsujou no Kabaneri***, cuyo estreno está previsto para este 2016 y promete ser otra obra de arte; además, lo hará de la mano de **Ichiro Okouchi**, uno de los guionistas más importantes del medio.

Araki es uno de los directores más importantes de la actualidad y uno de los más jóvenes, esperamos que su carrera siga ascendiendo y que le dé más revolución a la animación japonesa, para que crezca y evolucione a la par del mundo actual.





ULTRAMAN X

EL RETORNO DE UN HÉROE

Por Cachetada con Guante Blanco

"¡Debido a la atmósfera contaminada de la Tierra, Ultraman sólo puede mantener su fuerza por tres minutos! -El tiempo se acaba-."

Tal vez para muchos esta frase icónica no signifique gran cosa, pero para toda una generación de niños japoneses (y varios latinos) evocaba las batallas más espectaculares del héroe del momento en 1966, Ultraman, cuya serie seguía las aventuras de un superhéroe del planeta Nébula M78 (también conocido como planeta Ultra), que tras perseguir a un malvado monstruo hasta las cercanías de la Tierra, mata accidentalmente a un humano de nombre Hayata —miembro de la Patrulla Científica—.





Con el fin de devolverle la vida, se fusiona con su esencia; de esta forma, cada que Hayata utiliza su cápsula beta nace el salvador de la Tierra, que defenderá al planeta de grandes monstruos y peligros inimaginables, Ultraman; labor que ha realizado desde entonces, hasta su nueva entrega, titulada ***Ultraman X***.

UN GÉNERO QUE SE NIEGA A MORIR

Esta nueva serie llega por cortesía de Tsuburaya Productions, compañía de efectos especiales, fundada en 1963, y que al lado de Toho Studios fue una de las precursoras del género cinematográfico ***tokusatsu***.

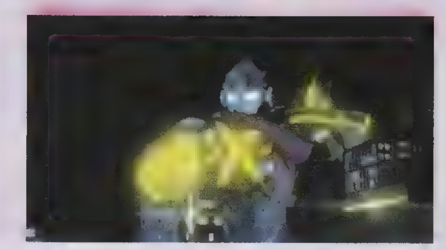


Siendo sincera, este género siempre me ha parecido divertido, más por el afán de burlarme de los efectos visiblemente falsos (saña venenosa) que intentaban representar una escena lo más seria posible, obviamente sin lograrlo. Independientemente de mi apreciación cinematográfica, este género ha ganado infinidad de adeptos a través del mundo, principalmente por sus ramificaciones más conocidas, como el género ***sentai*** (***Super Sentai***, 1975; ***Power Rangers***, 1993) y la más popular, el género ***kaiju eiga***, donde su principal exponente es la serie de películas basadas en el rey de los monstruos gigantes, ***Godzilla*** (1954 a 2014).









LLEGA UNA NUEVA GENERACIÓN

Quince años atrás, un extraño fenómeno iluminó los cielos de Tokio con una inusual aurora boreal de color violáceo, producto de repentinas llamaradas solares provocadas por objetos desconocidos que colisionaron en la órbita solar. Uno de ellos fue absorbido por el Sol, mientras que otro (mismo que parecía perseguir al primero) se desmaterializó, quedando sus partículas vagando con dirección a la Tierra.

Dichas llamaradas alteraron la estructura de una serie de artefactos conocidos como ***spark dolls***, transformándolos en monstruos gigantescos que asolaron los cuatro rincones del globo. Con el fin de detener tal amenaza, las naciones unidas ordenaron la creación de la unidad de autodefensa Xio que, armados con la más avanzada tecnología y apoyados por expertos científicos, mantendrán a raya a estos seres que crean caos a su paso (¡eso sí es dramatismo!).

Daichi es uno de los actuales miembros del escuadrón Xio. De niño su casa y familia fueron desmaterializadas por el efecto de la aurora; en ese instante escuchó claramente un mensaje del espacio que repetía la palabra "unión", por lo que está obsesionado con descifrar mensajes en los sonidos provenientes del espacio (ruido de fondo).

Durante una prueba (fallida, por cierto) con una cibercriatura llamada Gomora, parecida al spark dolls que el padre de Daichi le regaló años atrás (y que por cierto carga a todas partes), de repente ésta comienza a reaccionar; al analizarla con su dispositivo ***gao diction*** algo se descarga en el analizador y un mensaje familiar surge del artefacto, el cual no es otro que la palabra "unión".

Mientras tanto, en un río cercano, unos campistas notan cómo el agua comienza a hervir. Rápidamente la central Xio manda una alerta, la agente Asuna es enviada a investigar; al sitio también llega Daichi, sólo para encontrarse con Demaga, un monstruo clase G de 50 metros, formado por hierro fundido, y que arroja ráfagas de fuego. A pesar de sus esfuerzos la criatura avanza a la zona urbana de Umezawa; al detectar que el cuerno del monstruo es su punto débil, toda la fuerza de las armas y vehículos de combate Xio se concentra en él.

NACE UN HÉROE

Desafortunadamente, Asuna y Daichi quedan en medio de la batalla. Cuando todo parece perdido, el gao diction resuena una y otra vez repitiendo "¡unión, unión!". Justo antes de ser alcanzado por el fuego de Demaga, una barrera cubre al chico, y de una luz cegadora proveniente del gao diction aparece un gigante; éste se ha unido con la esencia de Daichi para pelear contra el monstruo. Guiando al humano, el nuevo aliado intenta que éste comprenda sus nuevas habilidades en la batalla, lo cual no le toma mucho tiempo, pues al ver que Asuna está en peligro, se lanza a protegerla, luchando con destreza y haciendo uso de sus nuevos poderes, pero... "Debido a la atmósfera contaminada de la Tierra, Ultraman sólo puede mantener su fuerza por tres minutos" (todo un clásico).

En el centro de comando, los Xio han entendido que el misterioso gigante intenta ayudar, dándole una mano con sus armas de ***fotones phantom***, permitiendo que Daichi se concentre y use un poder especial, el rayo Xandium, regresando al monstruo a su forma spark doll y salvando la ciudad. Ahora Daichi se ha convertido en el nuevo defensor de la Tierra, uniéndose con la esencia del guerrero que guarda en su gao diction, un aliado que al no tener clasificación conocida, ha decidido llamar Ultraman X.

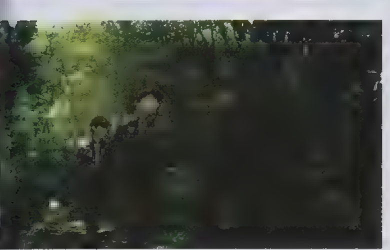
El uso de efectos prácticos, aunado a la posproducción digital, le da a la serie un aspecto actual, sin dejar a un lado ese aire clásico tan característico del género; por otro lado, el sustituir la clásica cápsula beta por un artefacto "más ***ad hoc*** a los tiempos actuales" como el analizador gao diction, puede no ser del gusto de los más puristas, pero no podemos negar que este aditamento se ve genial, especialmente al momento de las transformaciones.

Ultraman X es una serie completamente pensada para el televidente actual; los guiños de la serie clásica, repartidos en cada episodio, permitirán que las viejas generaciones compartan un buen rato frente al televisor con la nueva audiencia. No puedo decir que ésta sea la mejor serie inspirada en el clásico de 1966, pero sin duda es merecedora del legado de ***Ultraman***.











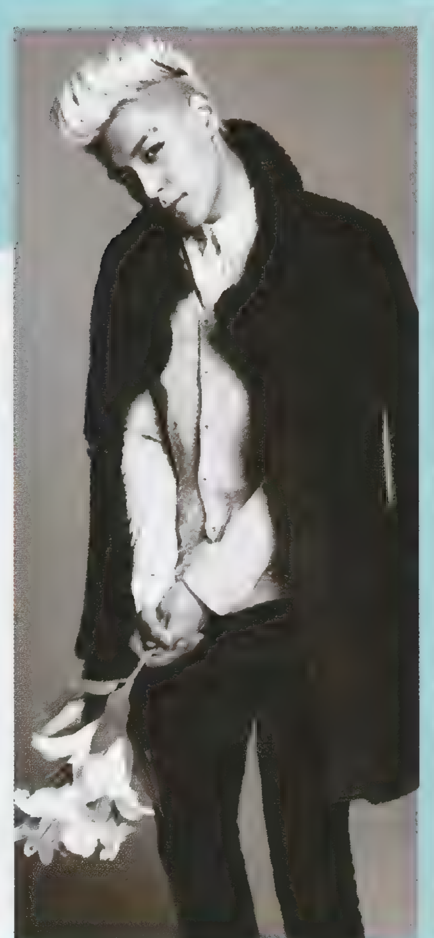


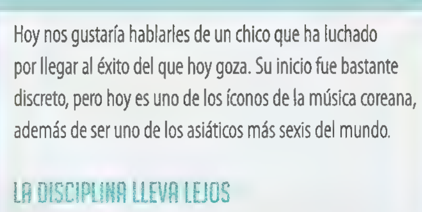
T.O.P

PERSEVERANCIA Y GLORIA

Por Zorro de Seda

EL K-POP ES UNO DE LOS GÉNEROS MUSICALES QUE MÁS FUERZA HA TOMADO EN LOS ÚLTIMOS AÑOS. QUIZÁ SE DEBA A LA CALIDAD Y LO LLAMATIVO DE SUS BAILES Y VOCES, ADEMÁS DE CONTAR CON UNOS ATRACTIVOS FÍSICOS BASTANTE INCREÍBLES.





Hoy nos gustaría hablarles de un chico que ha luchado por llegar al éxito del que hoy goza. Su inicio fue bastante discreto, pero hoy es uno de los íconos de la música coreana, además de ser uno de los asiáticos más sexis del mundo.

LA DISCIPLINA LLEVA LEJOS

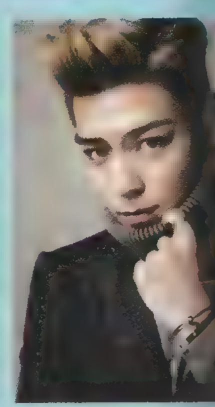
Choi Seung Hyun, mejor conocido como **T.O.P.**, es una de las figuras más reconocidas y mencionadas del K-pop, todo gracias a su enorme talento y su participación en el grupo **Big Bang**.

Nació un 4 de noviembre de 1987 y es originario de la capital de Corea del Sur, Seúl. Empezó su carrera en la escena ***underground*** del rap coreano bajo el seudónimo de **Tempo**. En este periodo lanzó el sencillo ***Buckwild*** junto a **NBK Gray**.

Años después, su amigo de antaño y con quién solía cantar y bailar, **Kwon Ji Yong**, que conocemos como **G-Dragon**, le contó sobre la audición de la compañía YG Entertainment para formar una ***boyband***. T.O.P decidió asistir y participar en el ***casting***, pero no pudo aprobar, a pesar de su talento, pues no era lo que buscaban, físicamente hablando. No dejó que la frustración lo venciera y comenzó un entrenamiento riguroso para obtener el cuerpo que necesitaba. Finalmente, fue aceptado y comenzó su carrera como parte de Big Bang, además obtuvo su nombre artístico actual (gracias **Se7en**).







EL TALENTO

Big Bang debutó en el 2007 con dos raperos; el líder, G-Dragon y T.O.P. A la par del enorme éxito que cosechaba su banda, T.O.P comenzó a construir una carrera como solista, con algunas colaboraciones con artistas como **Lexy**, **Uhm Jung-hwa** o **Gummy**, así como en la actuación, primero en el vídeo musical de ***Red Roc*** y luego como protagonista del drama ***I am Sam***.

En el 2009, los directores **Kim Kyu-tae** y **Yang Yun-ho**, eligieron a T.O.P para su drama ***Iris***, basados en el trabajo que habría realizado posteriormente. A pesar de las negativas, T.O.P hizo un trabajo impecable y se ganó la admiración de muchos colegas. Gracias a este logro pudo participar en ***71: Into the Fire.***

En el año 2010 hizo su debut oficial como solista con el sencillo ***Turn It Up***, además fue el primer músico coreano en hacer un estreno mundial en iTunes. En este mismo año, anunció que estaría participando en una especie de subunidad con G-Dragon. Ambos lanzaron el álbum ***GD&TOP***, con enormes ganancias.

Durante los siguientes años continuó con todo el triunfo de Big Bang. En el 2012 volvió a la actuación como protagonista de la película ***Commitment*** y obtuvo el premio al mejor ***rookie*** en el Festival Internacional de Cine de Busan.

Ha seguido con su carrera como solista, en colaboración con G-Dragon, y con la actuación. El año pasado incursionó en el diseño de muebles como arte contemporáneo y creó una silla en colaboración con la empresa Vitra.







EL OTRO LADO

Todos los triunfos de T.O.P se deben a su intensa preparación y devoción a lo que hace. Estudió música en la Universidad de Seúl, y teatro y cine en la Universidad de Dankook, además de leer mucho acerca de arte y arquitectura.

T.O.P también es bastante humano. Una de las cosas contra las que ha luchado es su físico. Cuando era joven sufrió burlas por su peso, aunado al rechazo en su primer ***casting*** por esa misma razón, por lo que le ha dado más peso a su talento que a su físico; aunque se mantiene en buena forma, para él es por salud y no por mercadotecnia, he ahí la razón por la que no muestra mucha piel.

No le gusta levantarse temprano, en realidad, no le gusta levantarse a ninguna hora, como aquella vez que se quedó dormido en el baño y no fue a una entrevista, anécdota que cuenta su compañero **SeungRi**. Hablando de dormir, cuando era niño, solía sufrir de sonambulismo y tenía que dormir de pie.

T.O.P es sin duda un artista completo que ha luchado por sus propios triunfos, se ha impuesto a los obstáculos más grandes y ha logrado salir adelante. Es un ejemplo de que la disciplina hace cosas increíbles.

Entre el miedo y la admiración

Extranjeros en Japón (parte 1)

Por Sunako Ye-Seul

[illegible]



Es muy normal que por ser extranjero se llame mucho la atención de los nipones, especialmente en los pueblos pequeños. Si bien en las grandes urbes los extranjeros pueden pasar prácticamente desapercibidos o incluso ser ignorados, es en los pueblos, y especialmente entre las personas mayores, donde éstos pueden encontrar un mayor grado de comodidad, pues, aunque suene extraño, en estos lugares los ancianos tienen una mente más abierta y reciben con una gran sonrisa a los extranjeros. Pero, ¿de verdad todo es felicidad para nosotros en Japón? Revisemos, a continuación, aspectos a tomar en cuenta para los forasteros que llegamos a tierras niponas.



SER EXTRANJERO, ¿SER UNA CELEBRIDAD?

Es, especialmente con los europeos o estadounidenses, en donde puede notarse un trato, por decirlo de algún modo, preferencial por parte de los japoneses. La principal razón es que Estados Unidos y gran parte de los países europeos tienen mucha exposición en Japón. Por ello, no es tan inusual que nipones, de la nada, inviten a comer o pidan fotografías a los extranjeros, especialmente si los escuchan hablar inglés.

Pero seamos realistas. La verdad es que muchos de estos japoneses lo que buscan es mostrar cierto "estatus", ganar popularidad con sus conocidos o simplemente practicar el idioma (inglés, básicamente) al estar acompañados por un extranjero, por lo que es difícil hacer amistad sincera y desinteresada con una buena parte de los nipones.

De la misma forma, muchos extranjeros confunden la amabilidad que reciben y esto los hace sentir que pueden hacer lo que quieran y actuar de forma presuntuosa. Para poner un ejemplo, y aunque se lea un tanto absurdo, hay extranjeros que se molestan cuando otro extranjero les roba la atención de los japoneses.

De esta forma, cabe advertir que gran parte de las relaciones entre los extranjeros y los japoneses son, en términos simples, muy superficiales, aunque, claro, hay excepciones.

SER RECHAZADO O EL MIEDO A LOS EXTRANJEROS

Pues sí, al mismo tiempo que parece que los japoneses sienten una admiración, en ocasiones, excesiva por los extranjeros, también es cierto que tienen miedo de ellos. Parece contradictorio, pero es muy real, y esto puede verse reflejado, por ejemplo, cuando un extranjero se sienta en el tren, pues con cierto grado de dificultad un nipón querrá sentarse a su lado.

Pero, ¿cuál es la razón detrás de esto? Pues bien, el temor que puede producir un extranjero en Japón se debe, en la mayor parte de las ocasiones, a que se pregunte algo que el nipón no pueda responder debido al idioma. Tal vez pueda sonar muy rudo, pero los japoneses no son el vivo ejemplo de tener una buena capacidad en el idioma inglés, y ellos mismos lo saben, por lo que quieren evitar quedar en vergüenza con el extranjero, con la gente alrededor y, por supuesto, con ellos mismos. En las tiendas ocurre una situación similar.

Si bien los dependientes son muy amables y están atentos a las necesidades de los clientes, esto puede verse modificado cuando es un extranjero al que se tienen que dirigir, pues buscarán la forma de evitarlo a menos que sea estrictamente necesario. Así es, el idioma es la principal barrera que evita que los japoneses quieran tener contacto, en primera estancia, con un extranjero. Sin embargo, es fácil ver que este temor por el extranjero se esfuma casi en su totalidad cuando éste se encuentra acompañado por amigos japoneses, con lo cual, las miradas de miedo que en solitario pueden recibirse, cambian a miradas de interés por saber el tipo de relación que pueden tener entre ellos.

Por otra parte, no son raros los casos en que, cuando un extranjero cree que ha podido entablar relación amistosa con un japonés, éste no quiera hablar en primera instancia con él sobre su vida privada. Los extranjeros, en comparación con los nipones, son muchísimo más abiertos en este sentido, por lo que entablar una verdadera relación de amistad con un japonés toma mucho, realmente mucho tiempo.

Puede que estas situaciones sean un poco complicadas de entender para los extranjeros recién llegados, pero sin duda el vivir en Japón te enseña que la razón está en los nipones mismos y su falta de confianza para comunicarse eficientemente. Del mismo modo, los japoneses son muy reservados, por lo que hay que aprender a tratarlos y a convivir con ellos.

Aún queda mucho para hablar sobre las relaciones entre nipones y extranjeros, así como si existe el racismo o la sociabilidad con los latinos, pero vamos a detenernos un poco aquí y profundizar sobre esto en un próximo artículo.









Por Angel Princess y Goji
E-mail: angelygoji@vanguardiaeditores.com



–¡Esto es el colmo! ¡Por eso odio a muerte el yaoi! –¿Ahora de qué te quejas, dragón "anti-yaoi"? *–¿Cómo de qué, Angel? ¡Pues que me acabo de enterar que Zoycite, una de mis villanas favoritas de* Sailor Moon, *en realidad era hombre! ¡Qué horror!* –¡Uy Goji! Eso ya lo sabía todo el mundo. Ahora sólo falta que tampoco supieras la verdad sobre Ojo de Pez. *–¿Eh? ¿Cuál verdad?* –¡Ups! Este, mejor comencemos con las cartas.



ITACHI ALEJANDRO UCHIHA

HOLA ANGEL Y GOJI

Les escribo para decirles lo contento que estoy con la revista y con todos aquellos que trabajan en ella, y por eso les mando un gran... ¡***Arigato gozaimasu***! Me gustaría que pusieran un póster de ***Orphen***, una serie de una época ya lejana pero muy buena. Les mando un abrazo a todos, en especial a Goji, pues sé lo que es ver mucho ecchi y fanservice, y a Angel porque no es fácil soportar a tipos como nosotros, ja, ja. Les dejo mi Facebook: Alex Rap Comando; y mi correo: ItachixAlex.94@gmail.com. Cuídense y sigan así de bien.



RE: HOLA ANGEL Y GOJI

–Oye, cuate Itachi, dices que ves mucho ecchi y en vez de pedir un póster de chiqui-mamis de anime… ¿Pides uno de Orphen***? ¿Pues qué pasó mi nakama-ecchi?*** –El que Itachi-kun vea fanservice no significa que se pase todo el tiempo pensando en cosas pervertidas, dragón. ***–¿Entonces qué chiste tiene ser un hentai-fan, cuate "Ita–ecchi"? Juar.*** –¡CUAZ! ***–¡Aaargh!*** –Ejemn, sayonara Itachi-kun y ya pusimos tus datos para que tengas más nakamas otakus… ***–¡Y ecchis!*** –¡GOJI!



ANA ITZEL RUIZ LEZAMA

HOLA ANGEL

Soy Ana Itzel, pero mi apodo es Lucy. Soy muy fan de su revista y las temáticas que aparecen en ella; espero que sigan así. La primera revista que compré fue el número 286. Por favor, ¿podrían poner un póster de ***Ranma*** o de ***InuYasha*** y también un poco de yaoi? Por cierto Angel, ¿cómo conociste a Goji y cómo es que a él le gusta el hentai? Bye chicos, y una patada a Goji por lujurioso y pervertido.



RE: HOLA ANGEL

–¡Hola, Ana Itzel! Siempre es un placer saludar a una ***yaoi-nakama*** y espero que pronto podamos complacerte publicando un póster de los lindos Ranma e Inuyasha… ***–¡Olvídalo, Angel! ¡Nunca permitiré que publiquemos un póster yaoi de Ranma con Inuyasha! ¡Guácala!*** –Ella nunca pidió algo así, dragón "yaoifóbico". Ejemn, amiga Ana-chan, sobre tu pregunta, yo conocí a Goji... ¡Por desgracia! Pues yo lo que quería era un pokémon. ***–¡Buaaa!*** –Je, chao Ana-chan y sigue en contacto.



ARTURO GUTIÉRREZ GONZÁLEZ

HOLA

¿Qué tal, amigos de ***Conexión Manga***? Les escribo para felicitarlos por su revista y ya llevo un año con ustedes. Antes que nada, me llamo Arturo y soy de Teziutlán, Puebla. Me gustaría saber si en futuros números pueden hablar sobre **Girls' Generation**, pues me gustan mucho sus canciones y también me gustaría leer algo sobre mi caricatura favorita ***Oban Star-Racers***. Me despido y por favor pongan mi cuenta de Facebook: Arturo Gutiérrez Gonzales; y mi mail: miedo_darknes@hotmail.com. Espero encontrar más amigos otakus. Con cariño, para mi revista favorita, adiós.



RE: HOLA

–Saludos para nuestro nakama Arturo… ***–El cual es un gran mentiroso, pues dice que lleva un año con nosotros y yo nunca lo he visto.*** –Él se refiere a que lleva un año leyendo la revista, menso. ***–¡Ups!*** –Ejemn, Arturo-kun, como ves, constantemente estamos hablando de Girls' Generation y de sus nuevos proyectos… ***–Además de poner nuevos pósters de estas chiqui-mamis, slurp.*** –¡Dragón ecchi! Bye, bye, Arturo-kun y sigue con esa buena vibra.



MARY FER TOSTADO

¡HOLIII AMIGOS!

Soy Mary Fer y soy de Jalisco. Me encanta la revista, está súper ***kawaii***, me encantó desde la número 201 y gracias a ella encontré nuevos animes geniales. El motivo por el que comencé a comprar la revista fue porque estaba muy deprimida y me enviaron a la farmacia por un mandado y ahí encontré la revista, y desde entonces se alegró mi día. Mis animes favoritos son ***Bleach***, ***Fairy Tail*** y ***Hunter x Hunter***. ¡Si alguna vez pudieran poner a ***Bleach*** en portada me encantaría! Bye.



RE: ¡HOLIII AMIGOS!

–A ver si entendí, Mary-chan. ¿Compraste Conexión Manga ***en una farmacia y te ayudó a salir de la "depre"? ¿A poco nuestra revista se vende como "medicamento antidepresivo" en Jalisco? Jiar.*** –En serio cada vez tus comentarios son más tontos, dragón. ***–Grrr.*** –Ejemn, Mary-chan, seguiremos hablando de tus animes favoritos y espero que nuestra revista siga "alegrando tu día". ***–Y recuerda: "el consumo de esta revista es buenísimo para tu salud".*** –Payaso... Hasta pronto, Mary-chan.

¡Matta ne, tomodachis! Y no olviden visitar la página de Facebook de ***Conexión Manga Oficial***, para leer más comentarios de su amiga Angel Princess y del odioso Goji.



Síguenos, disfruta y comparte



